

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
December 30 1997 No.209
GAMEST
平成９年12月30日発行（毎月２回、15日、30日発行）
第12巻第23号通巻209号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
1997
12.30
毎月15日・30日発売／特別定価
540yen
教育的指導!!
NEW GAME
私立ジャスティス学園
幕末浪漫 月華の剣士
サイキックフォース2012
ARMED POLICE BATRIDER
ポケットファイター／ストライカーズ1945Ⅱ／ファイティング武術／ファイナルロマンス4
ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT GIANT ATTACK
電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM／侍魂／ほか



●横画面タイプ、新感覚のアクションパズルゲームです。
●ゲームモードは「腕試し」「1人対戦」「2人対戦」の3種類です。
●ピンチやチャンス時に各々のキャラクターが楽しいおしゃべりを繰り返します。

一緒に夢を実現しよう。 プログラマー、CGデザイナー 募集中! お問い合せ先045(593)7100

TAITO HOMEPAGE
http://www.taito.co.jp/

ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー®

〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1997



ZONE λ（ラムダ） GRAND CLIEF

TOP	35,618,520	N.H アメリカングラフィティー（神奈川）
NO.2	34,938,120	G'z-KBN ホワイトハウス箱崎店（福岡）
NO.3	33,788,430	BLK-VEG ゲームセンターポパイ検見川店（千葉）
NO.4	32,875,530	IRM オレンジハットとなみ店（富山）
NO.5	31,364,410	TOSHIAKI ゲームえの木（高知）

ZONE μ（ミュー） GREAT FORTRESS I

TOP	40,217,160	THK-へなたけ プレイバード50名古屋店（愛知）
NO.2	37,658,880	虹の煌-LMS ＰＬＣ大久保店（千葉）
NO.3	37,561,060	HFG-M3 ゲームセンターファインプレイ（神奈川）
NO.4	36,553,130	SRX-TO. イーストランドファミリーガーデン（岡山）
NO.5	35,226,340	ISO 遊's 西川口店（埼玉）

ZONE ν（ニュー） GENESIS

TOP	43,197,750	LIE君元気？ ろっど 遊's草加店（埼玉）
NO.2	43,152,750	メガワールド様感謝!! YOU-W%玄真様 ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
NO.3	42,510,360	PHGSY-DXG アリス金山店（愛知）
NO.4	42,032,160	みはりんラブラブ しゃむっぺ 中央プラザ渋谷店（埼玉）
NO.5	41,550,150	NIS-SLT改-Pon太 アムス・ラボ（茨城）

ZONE ξ（クシー） GREAT FORTRESS II

TOP	40,415,550	えーあーるえす ドラッピー今池店（愛知）
NO.2	39,781,580	A.N 足利カーニバル（栃木）
NO.3	36,225,560	DAI アミューズメントパークナサ（長野）
NO.4	35,458,280	T・S島貴　人狼伯 ゲームセンタードリーム（仙台）
NO.5	34,812,790	Es ゲームｉｎプリンス（静岡）

ZONE ο（オミクロン） GRAVE OF CULTURE

TOP	53,723,890	八王子魚協組合 DHA アミューズメントスペースUFO（東京）
NO.2	53,422,280	ABC→改名SAKI ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
NO.3	52,891,620	八王子魚協組合BEF アミューズメントスペースUFO（東京）
NO.4	52,598,880	MA. サービスエリアイン高岡（富山）
NO.5	51,477,530	SAKI トライアミューズメントタワー（東京）

全ゾーン総入れ替わり 戦いの果てにあるものは？

今回も全国のＶｅｒ．２設置店から、プレイヤーの気迫十分の申請が数多く届きました。

全ゾーンこれでもかこれでもかと言わんばかりの混戦模様です。どのゾーンもノーミスクリアはもちろんのこと、高レベルの稼ぎテクニックも、当たり前のように決めているようです。

そのなかで、前回に続きトップの座に輝いたのは、ゾーンμのＴＨＫ－へなたけ氏（愛知）と、ゾーンοの八王子魚協組合ＤＨＡ氏（東京）の２名。はたして次回の最終集計でも、王座を守りきることができるのでしょうか。

戦いもいよいよ大詰め。

稼ぎテクニックを駆使して、最強の称号“ゴールドホーク”を得るプレイヤーは、果たして誰なのか？

次回、最終結果に注目です。

いよいよ年末最終号（１／30、２／15合併号）にて、最終結果発表。要チェック！



死合う前の予備知識

幕末浪漫 月華の剣士™

剣の道に生きる男もとりあえずシステムは理解しなくちゃね。

担当：ぴぐ

SNKの新作武器格闘ということで期待、注目度の高い月華の剣士。従来の格闘ゲームで馴染みの深いシステムが詰め込まれ、非常に遊びやすい印象を受ける。しかし新システムである「弾き」など、理解しておかなければならないことも多い。

そこで今回は基本的なシステムと弾きに関して説明していこう。

体力&剣質ゲージ

始めに選択した「力」か「技」かの剣質の違いによって、使える奥義の種類が変わってくる。

どちらの剣質でも、体力ゲージ赤点滅時（体力が4分の1以下）あるいは剣質ゲージ（画面下のゲージ）MAX時に「超奥義」が使える。これは従来の超必殺技に相当するものだと考えてもらってかまわない。

そして体力ゲージ赤点滅時＋剣質ゲージMAX時には、「力」なら潜在奥義、「技」なら乱舞奥義が使える。

潜在奥義は従来の潜在能力や、MAX時の超必殺技といった感じ。乱舞奥義は「技」の持つ「連殺斬」の発展版のようなものだ。

このあたりの詳細は「力」と「技」の比較のページを参照してもらいたい。



体力4分の1以下、ゲージMAXで潜在（or乱舞）奥義を使えるぞ。

ジャンプ&空中ガード

ジャンプは基本的に2種類（ノーマル、小ジャンプ）で、それにダッシュからのジャンプで飛距離が伸びる。最初のうちはズームイン、アウトの関係で距離感をつかみにくいと思うので、これは早めに慣れる必要ありだ。

空中ガードに関しては垂直とバックジャンプのときのみ可能。地上技と一部の必殺技に対しては空中ガードできないので、空中が絶対安全というわけにはいかないだろう。

特殊攻撃

月華の剣士のボタン配列はAから順に、弱斬り、強斬り、蹴り、弾きとなっている。これらにレバー入力を加えることにより、単体で押したときと違う技が出るようになっている。具体的には、

●←＋A
リーチの短い弱斬り。

●→＋B
リーチの長い強斬り。

●→＋C
相手を端まで吹き飛ばす蹴り。

●↙＋C
ダウンさせる足払い。

●B＋C同時押し
中段（しゃがみガード不可）技。

となっている。

B＋Cの中段技は、「力」だとヒットすると吹っ飛んでしまうが、しゃがみガード状態で食らうとよろけ状態になって、そこに追い打ちすることが可能。ただし食らったほうもレバガチャでよろけを回復できる。「技」だと食らったときの状態に関係なく、普通の食らいポーズになる。



「力」の中段を直接食らうと吹っ飛ぶが、



しゃがみガードで食らうとよろけポーズになる。



ダウンしたら移動起き上がり（ダウン中レバー⬅or➡）ができるぞ。

※画面は開発中のものです。



いざ、幕末へ

今「幕末」という激しい動乱の時代を舞台に繰り広げられる剣士たちの闘いを描いた剣劇浪漫対戦ゲーム「幕末浪漫 月華の剣士」。ゲーメストはこの話題作を早くもムック化してプレイヤーを強力にバックアップ!! 12人の剣士たちの個性あふれる剣術を徹底的に網羅したグラフィカルマニュアル、その名も「開花編」が12月に華々しく登場。君は壮大な歴史の裏舞台を見たか!!

弾きの書

それでは、月華の剣士の最大のウリになると思われる弾きシステムの説明に入ろう。

弾きには通常技弾きと必殺技弾き、そしてそれぞれに立ち、しゃがみがあるので、都合4種類の弾き動作が存在する（モーションは立ちとしゃがみの2種類）。

弾きが成功した場合、相手は弾かれポーズになり、一瞬無防備な状態になるので、そこに攻撃を叩きこむことができる。

もちろん通常技から連続技を入れることもできるが、攻撃を弾いたときに再度Dボタンを押すことで、固有の弾き攻撃が出る。これはキャラや剣質ごとに性能が異なり、普通の食らい状態にしたり、吹っ飛ばしたりという効果がある。これもキャンセル可能で、ここから連続技が入ったりするキャラもいるのだが、詳しいことはまた次号以降で紹介したいと思う。



弾いた後にさらにDボタンを押す（連打でOK）と、



弾き後の専用の攻撃が出る。

空中攻撃を弾くと、相手は空中で食らい判定を持った状態になり、そこに追い打ちをすることでダメージを与えられる（弾いただけではノーダメージ）。

弾きを入力したのに、相手が攻撃してこなかった場合には、攻撃避けのようなモーションが出て、それが隙となってしまう。その間はもちろん無防備なので、飛び道具や投げなどを食らってしまうので要注意だ。



空中攻撃を弾いたら、



落ちてくるところに攻撃しよう。



読み違えるとタイヘンなことに…。

それでは次に通常技・必殺技、上段・下段といった属性の違いに移ろう。

Dボタンを押したときのレバーの方向によって弾きの属性が変わるようになっていて、それぞれの対応は、

- ●上段通常技 N or ←+D
- ●上段必殺技 →+D
- ●下段通常技 ↙ or ↓+D
- ●下段必殺技 ↘+D

となっている。基本的に上段か下段かは、立ちガードが可能かどうかということと関係しているが、キャラによっては「しゃがみ大斬りは立ちガードできるが、下段弾きじゃないと弾けない」といったようなものもあり、一言では言い表せない部分もある。



4種類の弾きはどれも隙の大きさは同じのようだ。

また通常技弾きは通常技しか弾けないが、必殺技弾きは通常技・必殺技ともに弾けるようになっている。現時点（開発バージョン）では通常技・必殺技弾きともにモーションや隙は同じになっていて、弾きを入力するときは必殺技弾きを入れておくのが原則となる。

種別による弾きの成否

		通常技			必殺技		
		上段	中段	下段	上段	中段	下段
通常技弾き	上段	○	○	×	×	×	×
	下段	○	×	○	×	×	×
必殺技弾き	上段	○	○	×	○	○	×
	下段	○	×	○	○	×	○

剣質選択指南

己の特性見誤るな

剣士たるもの、剣質を理解してから死合に挑むべし。剣質を見誤る者には死が待っているであろう。

担当：桃

すべてを破壊する剛腕 「力」

剣質特性
一、高攻撃力
一、削り能力
一、浮かせ能力
一、昇華
一、潜在奥義

恐るべき破壊力！

力と技で明らかに違うのは、その攻撃力の差であろう。攻撃力は技の1・5倍ほどあり、攻撃力の高いキャラほど、違いがはっきり出る。

攻撃力の差はすべての攻撃に適用され、通常技、必殺技、投げ技どれも攻撃力がアップするぞ。

防御なんざ関係なし

必殺技をガードさせれば、体力が削れていくのは、2D格闘の基本。だが力を選んだ場合には、通常技をガードさせるだけでも体力を削ることができるのだ。

必殺技の削りでも十分なのだが、通常技の削りも侮れない。通常技の削りで決着、なんて場合もざらだ。

浮かして…どうしようか？

B+Cの中段攻撃を当てたとき、力の場合には相手を浮かしたり、よろけさせることができるキャラもいる。浮かした相手には、必殺技などで追い打ちすることも可能だぞ。ただし、現段階では有効な攻撃は見つかっていないけどね。

超奥義キャンセル！

なんと力ならば、特定の必殺技をキャンセルして、超奥義を出すことができる。この能力を、昇華と呼ぶ。

昇華のやり方は、まずキャンセルできる必殺技（すべてではない）を出し、ヒットした瞬間に、超奥義を入力すると、キャンセルして技が出るのだ。



必殺技がヒットした瞬間に超奥義のコマンドを入力すれば…



キャンセルして超奥義が出るのだ。連続技になる場合もあるぞ。

これぞ潜在奥義なり！

体力赤点滅、剣質ゲージMAXのときに、潜在奥義を使うことができるぞ。潜在奥義の攻撃力は半端ではなく、一発逆転のチャンスはいつでもあると思ってほしい。

ONE POINT 力と技の相違点

力だから強い、技だから連携と、はっきり区別できるものが多いが、決め付けることができないものがいくつかある。そのひとつとして、必殺技の変化が挙げられる。必殺技の性質や軌道などが、剣質によって違う場合もあるのだ。

わかりやすいのがあかりの泥田坊で、その軌道がはっきりと違う。また、出の速さが力のほうが速いキャラなどもいるので、技だから速い、とは言い切れない部分もあるのだ。



力と技で、必殺技の性質が変化するものもある。この違い、わかるかな？

華麗なる連携 「技」

剣質特性
一、連携能力
一、キャンセル能力
一、技速度
一、乱舞奥義

手数の多さこそ攻撃力

技は攻撃力こそ少ないが、それを補う能力がある。それが連携能力である。連携能力とは通常技をある特定の順番で出すと、自動的につながるようになっているものだ。特定の順番はキャラごとに違い、A→A→Bという基本ルート以外にも、多くの連携ルートを持つキャラもいる。その代表的なキャラが李烈火であり、このキャラの連携は飛び抜けて多いぞ。



単純に手数が増える連携能力。連携でしか見られない技もある。

キャンセルは連続技の友

連続技を知る上で欠かせないのが、通常技キャンセルの有無。このキャンセルできる通常技が、力に比べて多いのが技の特徴のひとつだ。

力ではキャンセルできなかった通常技も、技ならばキャンセルできるものもあるので、各自で確認してもらいたい。また、連携にもキャンセルできるものもあることを覚えておこう。

先手必勝

力と技を比べてみて、意外と気が付きにくいのが、通常技のスピードだ。剣質が技の場合だと、一部の攻撃が若干速くなるぞ。

どれも微妙な差なので大きな違いは見つからないが、技のほうが連続技ができやすい、などが出てくるだろう。

見切れぬ攻撃

力に潜在奥義があるように、技にも乱舞奥義という最後の切り札がある。使える条件は体力赤点滅、剣質ゲージMAXのときだ。コマンドは全キャラ共通で、↑↓A+Bとなっている。

この乱舞奥義を使うと通常技、必殺技の出が速くなり、技を次々と出すことができるようになるのだ。必殺技を連発するだけでも連続技ができるので、一度使ってその気持ち良さを味わってほしい。



乱舞奥義中は、好きな技を次々と出すことができる。意外な連続技ができたりするぞ。

楓

標準タイプで非常に扱いやすい楓。覚醒すると爽快感も上がるぞ。
担当：KAL



覚醒後が鍵だ！

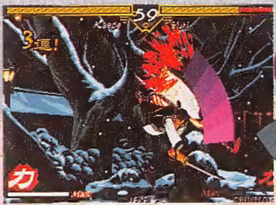
楓は覚醒前、覚醒後を合わせると結構な技数になるが、それほど大きな変化はないので操作自体に支障はないだろう。

覚醒前

●一刀・疾風
地面を這うようにして進む飛び道具。いたって普通の飛び道具だが、出るまでが若干遅いのと、跳び越されやすいのが弱点。


見たとおりの飛び道具。遠距離でないとちょっと使いにくい。

●一刀・空牙
刀を振り上げつつ上昇する対空必殺技。対空性能はそれほど良くないが、ヒット中に追加入力をすることで威力UPをはかることができる。


対空必殺技の空牙は、ヒット後空中にいるあいだに追加入力できる。

●一刀・連刃斬
前方へ斬りつけつつ前進する移動攻撃技。3回まで連続入力を受け付けているが、ガードされているときなどは2回目あたりでやめるのがいい。

●一刀・嵐討
いわゆるコマンド投げ。複数の打撃を入れた後、相手キャラを空中へ打ち上げる。空中の相手キャラへは追い打ちを入れることができ、空牙、あるいは超必の伏龍がおすすめだ。

●活心・伏龍
目の前に一本の落雷を落とす、対空向きの超奥義。確実に決めるなら、前述の嵐討から素早く入力して出そう。


嵐討が決まったら、終わるタイミングを計らって…、


伏龍で追い打ち！大ダメージ！

●活心・亢龍
雷光が画面を上下に縦断しながら、前方へと突き進んでいく派手な潜在奥義。広範囲をカバーするうえ、潜在だけあってその威力は絶大。

覚醒後

覚醒すると、具体的には通常技と必殺技の一部が変化し、ものによっては性能が微妙に変わってくる。それと重要なことに、『覚醒中は時間で体力が減っていく』
一度覚醒してしまうと、なにもしていなくてもどんどん体力が減っていってしまうのだ。ただしこれで自動的に死んでしまうことはないのでそのへんはご安心を。
ちなみに覚醒時の発動グラフィックには攻撃力があって、ガード不能となっている。接近戦時にうまく使うと確実に覚醒できて効果的だ。


覚醒発動モーションはガード不能。

●晨明・疾風
グラフィックが電撃状になり、弾速がUP。スキも少なくなって「飛び道具→対空技」がやりやすくなっている。覚醒したらとりあえずこれだ。


覚醒前の写真と見比べてみてほしい。

●晨明・空牙
電撃をまとった空牙。対空性能が良くなっている。疾風と組み合わせて使うといい。

●晨明・連刃斬
3段目などに演出的な違いがあるが、とくにこれといった変化はない。

●晨明・嵐討
これも覚醒前と大きな違いはないようだ。

●活心・醒龍
刀を巨大化させて振り下ろし、一気に両断する。見た目の演出も凄いが、そのカバー範囲の広さがまた驚異的。ただし威力は低め。


超派手！覚醒すればこんな技が使えるのだ。覚醒すっか。

●活心・蒼龍
一度突進して、これがヒットすると突き技を入れてから醒龍と同じように巨大化させた刀で叩き斬る。なかなか決めにくいのが難点だが威力は抜群。


この突進突きがヒットすると、巨大剣で叩き斬る。

活心・伏龍と亢龍の2つは覚醒前に使えたモノなので、特に解説はなくてもいいだろう。

楓（覚醒前）

武器あり必殺技

	技名	コマンド	備考
	一刀・疾風(いっとう・はやて)	↓↘→+AorB	弱・強で弾の飛ぶスピードが違う
	一刀・空牙(いっとう・くうが)	→↓↘+AorB	対空技
	一刀・連刃斬(いっとう・れんじんざん)	↓↙←+AorB(連続3回入力)	3回入力の突進技
	一刀・嵐討(いっとう・あらうち)	(接近)←↙↓↘→+C	投げ扱いの打撃技。追い打ち可
超	活心・伏龍(かっしん・ふくりゅう)	↓↙←↙→+AB	一カ所に多数の雷を落とす
潜	活心・亢龍(かっしん・こうりゅう)	↓↙←↙→+B	広範囲に雷を落とす

楓（覚醒後）

武器あり必殺技

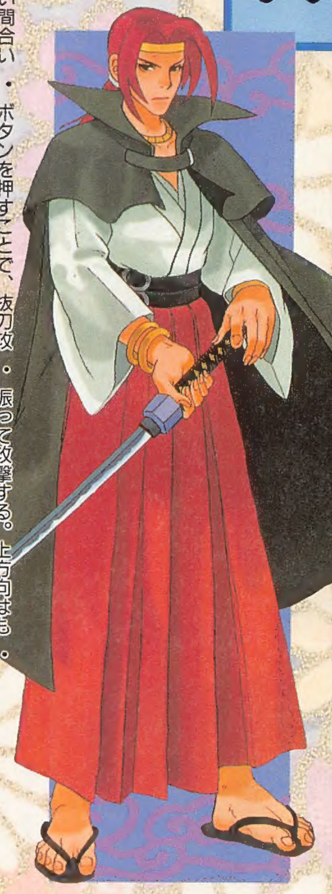
	技名	コマンド	備考
	晨明・疾風(しんめい・はやて)	↓↘→+AorB	弱・強で弾の飛ぶスピードが違う
	晨明・空牙(しんめい・くうが)	→↓↘+AorB	対空技
	晨明・連刃斬(しんめい・れんじんざん)	↓↙←+AorB(連続3回入力)	3回入力の突進技
超	晨明・嵐討(しんめい・あらうち)	(接近)←↙↓↘→+C	投げ扱いの打撃技。追い打ち可
超	活心・伏龍(かっしん・ふくりゅう)	↓↙←↙→+AB	一カ所に多数の雷を落とす
潜	活心・醒龍(かっしん・せいりゅう)	↓↘→↓↘→+AB	剣を巨大化して振り下ろす
潜	活心・亢龍(かっしん・こうりゅう)	↓↙←↙→+B	広範囲に雷を落とす
	活心・蒼龍(かっしん・そうりゅう)	↓↘→↓↘→+B	突き技から巨大剣3段斬り

御名方守矢

リーチの長さとトリッキーな移動技が鍵だ。

担当：ぴぐ

活殺逸刀流、見切れるか？



守矢は長い剣と遠い間合いを一気に詰める必殺技・移動技を使い、遠近変幻自在の闘いができる。

通常技などの細かい使い方などは次号以降で扱うとして、今回は必殺技の性質を説明しよう。

間合いを無にする

●逸刀・朧

朧は居合抜きのように剣でなぎ払う抜刀攻撃で、上段・中段・下段の3方向に撃ち分けることができる。

上段は斜め上方に攻撃するので対空技として使える。中段は横方向に伸び、リーチも最長なので地上の相手に対して強い。下段は足元を狙うので、立ちガードできないようになっている。

また朧は発動前のモーション（柄に手をかけた状態）でボタンを押しっぱなしにすることで溜めを作ることができ、その押した時間によってリーチ、攻撃力、ヒット数が増える。その抜刀待機中にDボタンを押すことで溜めモーションを解除することができるので、朧をフェイントに使うこともできるぞ。

さらに抜刀の発動後すぐにボタンを押すことで、抜刀攻撃から再び抜刀待機モーションに移行することができ、続けざまに抜刀攻撃を繰り出すことができる。


逸刀・朧の抜刀待機モーション。ここで溜めることができる。


剣を抜くと同時にボタンを押すと、


また抜刀待機の状態に戻せるぞ。

●逸刀・新月

頭上に弧を描くように剣を振って攻撃する。上方向はもちろん横方向にも強いので、対空だけでなく地上戦でも使い勝手がいい。

弱の新月は出が早いかわりにリーチが短く、強の新月（新月・裏）は出が遅いかわりにリーチが長い。

●逸刀・月影

踏み込みながら斬り込んでいく突進技で、3回連続入力が可能。弱のほうは出が早いので連続技に使える。強のほうは踏み込み距離は長いのだが、出があまりにも遅くて連続技に使えないので利用価値はイマイチ。

月影は1発、2発止めから別の必殺技を出せるので、月影2発止め→朧で追い打ちや月影→歩月で移動といったトリッキーな動きもできる。

●帯刀・歩月

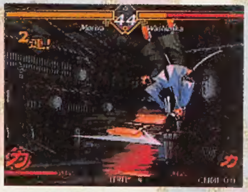
その場から消えて瞬間移動する移動技。押すボタンによって出現する位置が変わり、Aだと相手から離れたところ、Bだと相手の目の前、Cだと相手の後ろに回りこんだところに現れる。

出現時にはややスキがあるものの、端から脱出したり、起き上がりに撹乱したりと使い道は幅広い。

出現と同時にボタンを押すと朧を繰り出す。


逸刀・月影の2発目から、


朧につなげたり、


歩月で移動したりできる。

●活殺・十六夜月華

超奥義。超高速で朧を16発繰り出す。連続技にもなるが、全段ヒットしないことが多く、スキも大きいので使いどころに気を付けよう。

●活殺・乱れ雪月花

潜在奥義。走って突進していき、ヒットすると乱れ斬りを放つ。出が早いので連続技にも使えるぞ。


活殺・十六夜月華は朧の乱れ撃ちだ。


活殺・乱れ雪月花は残像を引くほどの高速乱舞斬り。

武器あり必殺技

	技名	コマンド	備考
	逸刀・朧（いっとう・おぼろ）・上段	↓↙←＋A（タメ可）	対空の抜刀攻撃
	逸刀・朧（いっとう・おぼろ）・中段	↓↙←＋B（タメ可）	通常の抜刀攻撃
	逸刀・朧（いっとう・おぼろ）・下段	↓↙←＋C（タメ可）	下方へ抜刀攻撃
	逸刀・新月（いっとう・しんげつ）	→↓↘＋A	出が早くリーチが短い
	逸刀・新月・裏（いっとう・しんげつ・うら）	→↓↘＋B	出が遅くリーチが長い
	逸刀・月影（いっとう・つきかげ）	↓↘→＋AorB（連続3回入力）	3回入力の突進技
	帯刀・歩月（たいとう・ほげつ）	←↙↓＋A	相手の中心点から208ドットの位置に出現
	帯刀・歩月（たいとう・ほげつ）	←↙↓＋B	相手の中心点から80ドットの位置に出現
	帯刀・歩月（たいとう・ほげつ）	←↙↓＋C	相手の裏に回り込み、中心点から80ドットの位置に出現
超	活殺・十六夜月華（かっさつ・いざよいげっか）	→←↙↓↘→＋AB	その場で朧の乱れ打ち
潜	活殺・乱れ雪月花（かっさつ・みだれせつげっか）	→←↙↓↘→＋B	突進系の連続斬り

守矢　技コマンド表

雪

遠距離戦がメインとなりそうなキャラ。槍さばきの名手となれ！

担当：ワイルダーKEI

氷でカチンコチン



小技を生かして必殺技を決めろ！

雪は槍術の使い手だけあって、弱攻撃と強攻撃、ともにリーチの長い攻撃を繰り出せる。その分、硬直時間はほんの少しだけ長めである。立ち攻撃はレバーを立ちガード方向に入れることによって、槍を使わないで攻撃する正拳突きとなる。これが強攻撃になると、レバーを前に入れることで横に槍を突き出す。蹴り攻撃でもレバー入れ技はあり、ニュートラルかガード方向だとダウンしている相手にも当てることのできる踏みつけ技となり、前で吹っ飛ばし技、真下またはしゃがみガード方向で足払いとなる。斜め前下に入れれば、転ばすことのできる足払いとなる。



これはレバー前入れの強攻撃。



この足払いには、キャンセルをかけることが可能だ。

熱くなった人たちを氷で冷やしてあげよう

前号でも少し触れたが、雪はその名にちなんでか、氷の属性を持った必殺技を使用する。武器を持っているときの必殺技は、全部で5つ。氷刃は槍の穂先のような形をした氷の飛び道具で、ヒットすると少しの間だけ相手キャラを凍らすことができる。もちろん、この凍っているキャラに攻撃を加えることは可能だ。

しかし、弱ボタンで出すと氷刃が出るまでに間があるので、しゃがみ弱攻撃にキャンセルをかけて出しても飛び道具が出る前に攻撃されたりジャンプ攻撃をくらってしまう。強ボタンで出すといくらか速くなるのだが、それでも他キャラと比べると出るのは遅い。が、これは他の必殺技を出すことによって、相手の反撃のタイミングを狂わすことができる。たとえば、次に紹介する霜華という必殺技。弱ボタンで出すと地面から出てくる氷柱が速いので、通常技キャンセル氷刃を先読みして跳び込んでくる相手に使えそうだ。

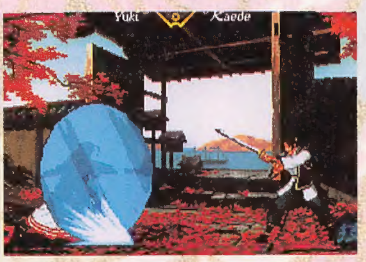


氷刃で凍らせたあと…、



瞬雪斬での追い打ちが可能だ。

ただし、ガードされると反撃を受けてしまう。瞬雪斬は走ってから槍を上から下へ振り下ろす技で、あまりにも間合いが離れすぎていると途中で走るのを止めてしまう。この必殺技は連続技に使うことができるし、氷刃で凍らしたあとの追い打ち技としても使っていける。氷鏡はもう名前の通りで氷の鏡を作りだし、相手の出した飛び道具を跳ね返すことができる。それに、この氷鏡自体にも攻撃判定がついている。



速い飛び道具に反応はキツイが、跳ね返すことができる。

最後の一つ、垂斬はコマンド投げの一種で、蹴り2発から斬り攻撃を3発出す技だ。斬り攻撃の3発目は相手を上方に吹っ飛ばす技で、キャンセルをかけることも可能。垂斬→霜華ができるということ。



この部分にキャンセルをかけて必殺技を出そう。

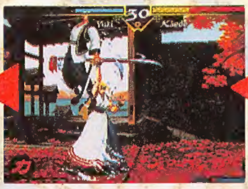
超奥義で突き放題？

雪の持つ超必殺技は「雪風巻（ゆきしまき）」という技で、槍を連続して相手キャラを打ち上げ、落ちてくるところに突きを入れるというものだ。そして、潜在奥義は「真・雪風巻」と呼ばれ、竜巻をおこして相手キャラを吸い込み、吹っ飛ばしてダウンさせたところに氷の塊を落とすといった豪快な技だ。しかも、ガード不能である。

しかし、この竜巻をおこしている間は無防備なので、遠くから出してしまうと攻撃されてしまう。近距離戦で出してみるといいだろう。



吸い込んで〜。



すっとべー〜！



そしてドカーン!!

武器あり必殺技

	技名	コマンド	備考
	氷刃（ひょうじん）	↓↘→+AorB	敵に当たると相手を凍らせる
	霜華（そうか）	→↓↘+AorB	大きな氷柱を出す対空技
	瞬雪斬（しゅんせつざん）	↓↙←+AorB	突進技
	氷鏡（ひょうきょう）	←↙↓↘→+C	弾を跳ね返す
	垂斬（しずりぎり）	（接近）→↘↓↙←+C	投げ扱いの打撃技。追い打ち可
超	雪風巻（ゆきしまき）	↓↙←↙→+AB	何度も斬りつけ打ち上げる
潜	真・雪風巻（しん　ゆきしまき）	↓↙←↙→+B	吸い込み、氷を落として大ダメージ

雪 コマンド表

一条あかり

性能を一言で言うと、単発まとわりつき系となる。この系統としての完成度は最高レベルだ。

担当：珈琲ふりーく

（一部の）熱い視線を一身に受けている「一条あかり」。さっそく見てみよう。

第一印象とは違うかもね



今回はさらうと

使い勝手の良い飛び道具「天空」と、上半身無敵の対空技「星の巡り」、あとはガード不能技の「清姫」。このあたりは確実に戦力になってくれるだろう。

通常技では、しゃがみ弱Pの発生の早さが目に付く。連打で連続技になるし、近間はこれか。ジャンプ攻撃は空中の相手にはジャンプK、地上の相手にはジャンプ強Pといった感じで使い分けたい。



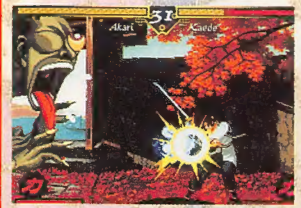
空中戦はジャンプKが基本。発生が早く、斜め上にも強い。

超奥義の「六合」は立ちガード不可技だけど、発生が遅いので厳しそう。力の潜在奥義「百鬼夜行」はリーチは短いが、発生が早くダメージも大きいので頼りになるぞ。

ワープ技の泥田坊は、技と力で性能が差がある。A or Cは射出角度が異なり、Cは追加入力の受け付け開始のタイミングが異なる。追加入力に関しては残念だけど次号。



泥田坊は、



Aで自分サイドから射出。



Bで相手サイドから射出。



Cで相手の真上から落ちてくる。

「技」のあかり

通常技のつなぎは、立ち弱P→立ち弱P→立ち強Pからキャンセルで、天空 or 清姫 or 泥田坊という形。ヒット確認は難しくなるが、しゃがみ弱P→立ち強Pキャンセルという形もある。

技で問題になってくるのは、やはりパワー不足だ。立ち弱P→立ち弱P→立ち強Pキャンセル清姫が一応は減るが、他キャラと渡り合うには厳しいものがある。超奥義の六合はダメージ源には計算しにくいかもしれない。

泥田坊からの変化のバリエーションは力より豊富だし、泥田坊自体の隙も少ない。通常技をつないでヒット確認後キャンセル清姫と、泥田坊の使いこなしが鍵となりそうだ。



技では、立ち弱Pから、



立ち弱P、

「力」のあかり

ほとんど通常技はつながらない。対空は星の巡り、近寄られたらしゃがみ弱P連打で、ある程度は身を守れる。

泥田坊の攻撃力はかなりのものなので、相手の虚を突いてうまく使っていきたい。泥田坊A or Bはガードされると危険、Cはかわされると危険、ということを覚えておこう。

それ以外なら様々な追加入力が生きてくるぞ。逆にいえば、A or Bはヒットさせるか、すからせれば良く、Cはヒットさせるか、ガードさせれば良いということだ。



立ち強Pとつないでから、様々な必殺技でキャンセルをかけていこう。

あと、力は百鬼夜行という切り札がある。連続技や、返し技、そして対空技として使っていけるので、大逆転は十分に可能だ。



百鬼夜行が空振りしたところ。これがヒットすると、たくさんの妖怪達が…。

ウチのひき出しの多さ、あまくみとったらあかんで!

あかりは一見媚びキャラに見えるが、実際にさわってみると、全くそうではないことがわかる。信じがたい次元まで作り込まれており、気合を入れて楽しむことができるぞ。

あかりコマンド表

武器あり必殺技

	技名	コマンド	備考
	式神・天空（しきがみ・てんくう）	↓↘→+AorB	式神「天空」を呼び出す
	骸鬼・泥田坊（がいき・どろたぼう）	→↓↘+AorBorC	鬼「泥田坊」を呼び出す
	骸鬼・清姫（がいき・きよひめ）	→↘↓↙←+A	鬼「清姫」を呼び出す
	天文・星の巡り（てんもん・ほしのめぐり）	↓↑要素+C	回転しながら上昇
	護り人形（まもりひとがた）	→↘↓↙←+B	人形を身代わりにする
	変化人形（へんげひとがた）	→↘↓↙←+C	人形を相手に化けさせる
超	式神・六合（しきがみ・ろくごう）	↓↙←↙→+AB	地面から式神「六合」を呼び出す
潜	骸鬼・百鬼夜行（がいき・ひゃっきやこう）	→↘↓↙←→+B	鬼をたくさん呼び出す

鷲塚慶一郎

溜め技は強力でコマンド技は使い勝手がいい。こいつは強いぞ。

担当：MVP



突き技に命を賭けた新選組の鷲塚慶一郎。はっきり言って渋くて超かっこいい。

さて、今回はこのかっこいい鷲塚の必殺技を解説していこう。

溜めとコマンドについて

必殺技を語る上で欠かせないのが、溜め技とコマンド技が混在しているということである。

溜め時間は従来の格闘ゲーム感覚でいける。重要なのはいつ溜めるか?である。ここで一つ覚えておいてほしいのが、コマンド技を出している間に溜めを作りはじめるということだ。これができるようにならないと、スムーズに思ったとおりの技を出していけないので注意したい。

疾空殺

これは飛び道具である。剣を振り降ろしつつ、衝撃波を前方へ放つ。

特徴はその弾速の速さである。特に弱で出した時のその強さ、つまり出の速さ、スキのなさ、弾速、すべてにおいてトップクラスの性能を持っている。

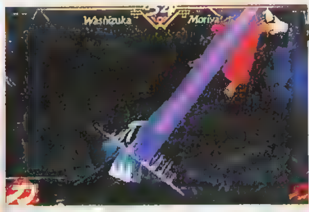
逆に、強で出した時の意味は?となるが、この場合2発続けて放つので、相手に当てやすいというのと、出が遅いのが幸いして反応してジャンプしてきた相手に対し対空っぽく使えることが多いのだ。


牽制技に最適な飛び道具「疾空殺」。弱で出すのがいいかんじ。

虚空殺

斜め上に向かって一撃必殺の突きを放つ。

見た目そのまんまで、基本的に対空兵器として使用する。その信頼度はかなり高いぞ。弱と強の違いは判定の大きさとリーチの長さ。まぁどちらを使ってもいいだろう。


絶対の信頼をおける対空兵器である「虚空殺」。

狼牙

相手にタックルをしかける技で、この後追加入力で突きを出せる。もちろん連続技になるぞ。

また、一風変わった使い方として、遠距離から出してスカす、ということも可能だ。

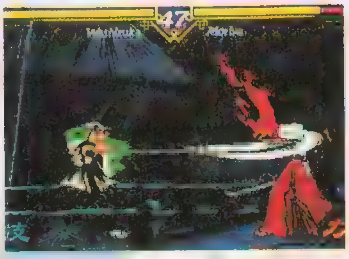
狼牙からの追加入力は、かなり遅くまで受け付けていて、いわゆるディレイで出す、ということが可能である。これでうまく反撃のタイミングをごまかそう。

俊殺

目にも止まらぬ早さで突きを繰り出す。

この技はスキも少なくリーチも長く、出も超早なので、鷲塚のメイン必殺技となりうるものである。

ダメージはかなり低いが、それも追加入力で出す連続突きのおかげでなかなかフォローできるのもポイントが高い。かっこよく、しかも使えるこの技はばんばん使っていってほしい。


目にも止まらぬ突き「俊殺」。追加入力で相手をよせつけるな。

超奥義 真・狼牙

超必殺技は、相手にタックルをかまして画面端まで押し込み、そこで6回連続突きを入れた後に大きく相手を打ち上げて、そこに衝撃波を打ち込むというもの。

ダメージが高いのはもちろんのこと、大打撃から連続技に組み込んでいけるのが大きい。

また、この技の特徴として相手が空中にいたりしてくらい判定が不安定でも、ヒットすれば必ず最後まできっちり入るのが強みだ。よって相手が技を出していなければ対空に使えるということ。まぁ基本的には連続技で使っていくのがベストであろう。


相手を一度ロックしたら必ず最後まで入る「真・狼牙」。

潜在奥義 最終・狼牙

狼牙の究極形がこの「最終・狼牙」である。

見た目はただ単に気合の入った突き技を出すだけだが、ヒットすると背景が白くなり大きく「誠」の字が出現するなんともしびれる技である。

この技は発動した後にBボタン押しっ放しで溜めることができ、約2秒くらい溜めるとなんとガード不能技となるのだ。また、ガードされても大打撃一発分ぐらいケズり、しかもスキはほぼ0に等しい。もう使うしかないね。


「誠」の一字を背に一撃必殺の「最終・狼牙」が炸裂。

武器あり必殺技

	技名	コマンド	備考
	疾空殺（しっくうさつ）	←要素タメ→要素+AorB	強は弾を2発同時に出す
	虚空殺（こくうさつ）	↓要素タメ↑要素+AorB	弱強で判定と高さが変わる
	狼牙（ろうが）	←要素→タメ要素+C	相手をよろめかすタックル
	俊殺（しゅんさつ）	↓↙←+AorB	目に見えない突き
超	真・狼牙（しん・ろうが）	↓↙←↙→+AB	ロックして最後まで全部当たる
潜	最終・狼牙（さいしゅう・ろうが）	↓↙←↙→+B（溜め可）	2秒以上溜めるとガード不能になる

鷲塚 コマンド表

李 烈火

武器を持たないので派手さに欠けるが、連携は美しいぞ！

担当：大僧正　桃



中国4千年の技

連携で押さえ込め！

大陸からやってきた、少林寺拳法最高の使い手、李烈火。彼の武器は、少林寺で鍛えられたその肉体。剣客たちと素手で闘うのは不利に思えるが、ほかのキャラにはない流れるような連携で、対等に渡り合うことができるのだ。

連携は「技」「力」どちらを選んでも存在するが、技のほうが遙かに種類が多い。李の本質を知るならば、技を選んでみてほしい。

それでは、必殺技の一部を説明しておこう。

●**龍槌旋**…脚に炎を宿し、回し蹴りを繰り出す技。下段ガード不能になっている部分があるので、足払いなどから出すとかなり効果的。また、3回連続入力で、最高9段技になるぞ。



中段攻撃になっている、龍槌旋。とにかく使える技だ。

●**炎龍擺尾**…地上を高速で移動し、その直線上にいる相手を、炎を宿した扇子で薙ぎ払う突進技。強で出すと相手を突き抜けるので、逃げに使えそうだ。

●**秘奥義・蒼天無影脚**…突進していき、何発も打撃を与える乱舞系の潜在奥義。出が早いので、隙を見たら出してみよう。ほかに、A+Bで攻撃避けを出し、ボタンを押すことで攻撃できるものもある。無敵なので、使えるぞ。

●**奥義・炎龍纏身**…相手を突き抜けるように突進していき、その一直線上に爆炎を残す超奥義。最初の一撃が当たらないと、攻撃力が発生しないので、いまいち使いづらい。



爆炎で追い打ちする、炎龍纏身。カッコイイが、なかなか当たらないのだ。

武器あり必殺技

	技名	コマンド	備考
	龍槌旋（りゅうついせん）	↓↙←+C（連続3回入力）	炎の蹴り
	炎扇翔（えんせんしょう）	→↓↘+B	対空技
	炎龍擺尾（えんりゅうはいび）	→↘↓↙←+AorB	突進技
	無影脚（むえいきゃく）	（空中）↓要素+C	ヒットするとロック技になる。ゲージMAXでふっとばす
超	奥義・炎龍転身（おうぎ・えんりゅうてんしん）	↓↙←↙←+AB	ヒットすると龍が走る
潜	秘奥義・蒼天無影脚（ひおうぎ・そうてんむえいきゃく）	↓↙←↙→+B	乱舞です。ヒットすると龍が走ります

李　コマンド表

天野 漂

こんな幕末の世だから、こんな風流なおとこが必要なんだよ。

担当：桃



いい感じだろ…

喧嘩は江戸の華よ！

酒に女に遊びに喧嘩、気さくできまぐれな大江戸一の遊び人、天野漂。

彼の剣術は躊躇なく攻撃を振るう、我流喧嘩矢倉。木刀「男前」を、凄まじいパワーを持って振り回す。どのような優れた剣術の防御でも、おかまいなしに突き抜けるだろう。

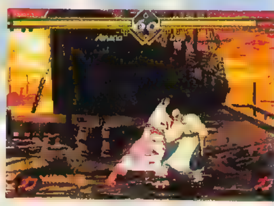
型にはまらない喧嘩殺法は、とにかく大雑把、大振りで、武器を振るたびに隙ができるほどだ。特に強攻撃の隙は大きく、空振りすると酷い目に遭うだろう。ジャンプ強攻撃も着地に隙があるので、注意してほしい。

それでは、我流喧嘩矢倉の必殺技の一部を紹介しよう。



強攻撃のあとは、こういった隙が生じてしまう。空振りは危険だ。

●**雀刺し**…武器を突き出しながら突進していき、相手のみぞおちを狙う技。威力、スピードともに申し分なく、ガードされても隙が少ないので、非常に使える技だ。連続技にも使えるぞ。



相手のみぞおちを狙う、雀刺し。相手を殺さず、これが喧嘩道。

●**高飛車**…相手の技を受けると、ヒラリとかわして反撃する技。餓狼の山崎のサドマゾのような技だ。

●**盤上此の一手！"と金"**…腰にぶら下げた駒を、力一杯に叩きつける超奥義。威力、ヒット数もすごいが、中段攻撃なのが強い。出は遅いが、狙い場所は多いだろう。

●**盤上此の一手！"飛車""角行"**…駒を飛び道具のように投げる潜在奥義。飛車は直進し、角行は斜めに飛ぶのだ。

武器あり必殺技

	技名	コマンド	備考
	雀刺し（すずめざし）	→↙→+AorB	突進技
	居飛車穴熊（いびしゃあなぐま）"九手詰め"	Aボタン連打	追加入力で中段技が出る
	必至（ひっし）	→↘↓↙←+B	ボタン溜め押しでパワーアップ
	高飛車（たかびしゃ）	→↘↓↙←+C	山崎のサドマゾのような技
	桂馬の高上がり	→↓↘+C　C	相手の飛び道具を跳ね返す。直接でも当てられる
超	盤上此の一手（ばんじょうこのいって）金	→↘↓↙←×2+AB	"と金"ゲイザー
潜	盤上此の一手（ばんじょうこのいって）飛車	→↘↓↙←×2+B	"飛車"真横に飛んでいく
潜	盤上此の一手（ばんじょうこのいって）角行	→↘↓↙←×2+A	"角行"斜め上に飛んでいく

天野　コマンド表

神崎十三

自慢の金棒で壊滅的な一撃をくらわしてやれ!

担当:田渕健康

クセのある力技がミソ



十三の必殺技は、近・遠、どちらの間合いも過不足無くフォローする平均以上のものが揃っている。

ただ、どの技もクセが強いので、性質をしっかりと押さえておこう。

「激震」

金棒を地面にたたき付けて、その衝撃波で相手にダメージを与える技。

小は立ちガード可能だが、大は立ちガード不可。至近距離では立ち大斬りをキャンセルして小激震に繋げることも可能だ。

「轟弾衝」

A~Dいずれかのボタンを2秒以上押しっぱなしにして、離すと出る必殺技。

6秒以上溜めると爆炎が大きくなり、その爆炎は至近距離では立ちガード不可となる。金棒自体は中段の判定を持っているのもポイント。

「富嶽」

スカりモーション付きのコマンド投げ技。相手がしゃがむと投げられないのはお約束。

この技には追加入力があるので、タイミングよく入れて追加ダメージを与えよう。



激震はダウン追いうちにも使える。忘れずにね。

「金剛重墜」

1コマンドで自動的に出せる3ヒットの突進技。ボタンにより突進距離が変わるぞ。

「刮目・大激慟」

突進して相手を画面端まで追いやる技。ダメージはそこそこ…だが?

「刮目・超激慟」

「力」のみに備わっている潜在奥義。間合いは富嶽プラスといった感じだが、威力は段違い。起き上がりやジャンプスカしから狙っていこう。

	武器あり必殺技		
	技名	コマンド	備考
	激震(げきしん)	→↓↘+AorB	金棒を叩きつける
	轟弾衝(ごうだんしょう)	A~Dボタン一つを2秒以上押す	ボタンを押す時間で威力変わる
	富嶽(ふがく)	→↘↓↙←+B	相手を天高く放り投げる
	金剛重墜(こんごうじゅうつい)	↓↘→+AorB	3段攻撃
超	刮目・大激慟(だいげきどう)	↓↙←↙→+AB	突進して相手を画面端まで押す
	(追加)	(大激慟中)↓↘→+B	突進の途中からタコ殴り乱舞
潜	刮目・超激慟(ちょうげきどう)	(接近)→↘↓↙←*2+B	タコ殴りの後、FINISH!

十三コマンド表

斬鉄

とりあえず消えるのが楽しい。攻め重視だ。

担当:P・鈴木

闇討ちの快感!!



斬鉄の動き大全集!

持っている武器の関係上、どうしてもリーチ不足になってしまうのは予想できるところ。数多い必殺技を巧みに使い分けていく。一種のテクニカルキャラになりそうだ。

飛び道具の数々

●鋼断ち(はがねたち)・改

飛び道具。判定が大きく、相手の飛び道具をかき消してくれる。ダメージも大きいが、出の遅さがネック。なかなか使いどころが難しい。

●骸縫い(むくろぬい)

空中で手裏剣を投げる。当てると相手をひるませることができる。使いかたによっては追撃も考えられるが、スキが大きめなのが問題点。

●流影陣

一風変わった使い方が可能。相手の飛び道具を跳ね返せるのである。もちろん、流影陣本体を使って攻撃することも可能だ。



連続技の友にもなりそうな流影陣。ん?何かにおうぞ…。

●朧斬り(おぼろぎり)

出かかりが強い。迎撃系の必殺技。出は遅いが強そう。

●天魔脚

相手を跳び越えた後でも向き直って攻撃してくれる。

●水面隠れ

なんと消える影すらも見えないので、強力な技だろう。

●超奥義、潜在奥義

超奥義は打撃系でダメージは抜群。潜在は投げ技扱い。



どこにいるのか分かるまい。下段?中段?投げなのか!?

	武器あり必殺技		
	技名	コマンド	備考
	流影陣(りゅうえいじん)	↓↘→+AorB	相手の弾を返せる
	鋼断ち・改(はがねたち・かい)	→←↙↓↘→+B	刀の衝撃波を飛ばす
	朧斬り(おぼろぎり)	→↓↘+C	後方宙返りで蹴る
	天魔脚(てんまきゃく)	(空中)↓要素+C	上空から襲いかかる蹴り
	骸縫い(むくろぬい)	(空中)↓↘→+AorB	空中で投げる手裏剣
	水面隠れ(みなもがくれ)	←↓↙+A	姿を消す
	気孔砲(きこうほう)	↓↙←+B	突き刺す手刀
超	蟷螂双刃(とうろうそうじん)	↓↙←↙→+AB	暴走突進
潜	闇狩り(やみがり)	→↘↓↙←*2+B	投げ技

斬鉄 コマンド表

玄武の翁 釣りを楽しもう

コマンド投げと亀を使ってねちねちいこう。

担当：MVP



翁の技は主に3種に大別でき、亀笠、亀舞、釣果大良に分かれる。

●亀笠

これは背中の篭から放物線を描くように亀を出す技。亀は着地すると相手方向へ前進する。Cの亀は自分のほうに戻ってなんと体力回復だ。



亀さんこちら。なんと体力回復ができてしまうCの亀笠。

●亀舞

自分を支点にして篭を振り回す技。Cは放物線を描くように飛んでいくぞ。レバーで前後に動けるのが重要だ。

●釣果大良

釣竿を伸ばしその先に触れた相手を投げてしまう技。ABCでその距離が違い、Aを主に使っていく。Cは画面端と端の時に使えるぞ。



釣果大良はCで出すとこんなに遠くの相手を投げられるぞ。

武器あり必殺技

	技名	コマンド	備考
	亀笠(きぼく)	↓↘→+A	小さな亀を出す
	亀笠(きぼく)	↓↘→+B	大きな亀を出す
	亀笠(きぼく)	↓↘→+C	体力が回復するスッポンを出す
	亀舞・地(かめまい・ち)	→↘↓↙←+AorB	回転中左右レバーで移動可
	亀舞・天(かめまい・てん)	→↘↓↙←+C	上空から襲いかかる
	釣果大良(ちょうかたいりょう)	→↓↘+A	近くの敵を投げる事ができる
	釣果大良(ちょうかたいりょう)	→↓↘+B	少し遠くの敵を投げる事ができる
	釣果大良(ちょうかたいりょう)	→↓↘+C	遠くの敵を投げる事ができる
	無功用(むくゆう)	↓↓+C	身代わりの術(消えて上空から)
超	玄武の咆吼(ほうこう)	→←↙↓↘→+AB	自分の周りに渦巻きを起こす
潜	玄武の怒り	→←↙↓↘→+B	水を巻き上げた後、玄武を降らす

紫鏡 斬る、斬る、斬らせろ〜

人を斬る悦びを知ってしまった人たちへ。

担当：ぴぐ



異様な風貌に、鎌のような変則的な武器を両手に持ち、血と人斬りの快感を求める紫鏡。斬り刻むという表現がピッタリの技を多く持っているぞ。今回はその必殺技の説明だ。

●禿鷲

自らの武器を斜め上に放り投げて攻撃する。ある程度進むとブーメランのように舞い戻ってくるが、戻りのときには攻撃力がなく、その間は無防備になってしまう。

●廻転肝えぐり

腕を伸ばして武器を回転させて攻撃する技。

●斬肉鎌鼬

身を低く構えて突進していき、ヒットしたら相手に組み付いて斬り払う。

●斬肉大鋏

空中で入力するタイプの技で、宙から武器を構えて突進する。

●無慈悲刺し

コマンド投げ。相手に跨って滅茶苦茶に切り刻む。

●迷兇死衰・狂喜

禿鷲の発展版のような技で、武器を放り投げて攻撃する超必殺技。ヒット・ガードに関わらず武器を落としてしまうのが難点。

●迷兇死衰・凶飢

斬肉鎌鼬の発展版のような潜在奥義で、ヒットすると相手を「凶」の字に斬り刻む。一見の価値アリ。



画面にでかでかと「凶」の文字が。

武器あり必殺技

	技名	コマンド	備考
	禿鷲(はげわし)	↓↙←+AorB	武器投げ。追加入力で中段技が出る
	廻転肝えぐり(かいてんきもえぐり)	→↓↘+AorB	削り系の技。ボタン連打でリーチが伸びる
	斬肉鎌鼬(ざんにくかまいたち)	←↙↓↘→+AorB	突進技。ヒットorガードで発動
	斬肉大鋏(ざんにくおおばさみ)	(空中)↓↙←+B	空中突進技
	無慈悲刺し(むじひざし)	(接近)→↘↓↙←+C	コマンド投げ。ゲージMAXでパワーアップ
超	迷狂死衰・狂喜(めいきょうしすい・きょうき)	↓↘→↓↘→+AB	メチャゆっくり飛ぶ飛び道具
潜	迷狂死衰・凶飢(めいきょうしすい・きょうき)	↓↘→↓↘→+B	突進系のロック技

直衛示源 実はバランス型のキャラです

「投げ系デカニブ型キャラ」なんていってると、とんでもないことになります。

担当：みんなイメージ違うと言う。FRS-N.O



まずはじめに打撃ありき

その風貌からか、示源をコテコテの投げキャラだと思っている人は多いようだ。たしかにコマンド投げが多くて、超奥義や潜在奥義も投げ扱い。しかし、彼が持つ打撃技の強さを見れば、そんなことは言ってられなくなるはず。

剣質を「技」にすれば、小P2回から大Pにつなぐことができ、ここからキャンセルでリーチの長い烈咆吼までが連続ヒットする。安定するなら、小P2回から直接烈咆吼でもいい。示源がまず接近戦で狙うのがこのコンビネーション、と覚えておこう。あと、烈咆吼は追加入力も存在する。ここまで派生させれば、ガードされても反撃されずに済むぞ。

さて、ここでようやく登場するのがコマンド投げだ。示源は必殺技扱いの投げをふたつ持っている。ひとつはコマンドが成立した瞬間につかむ投げ。もうひとつは掴みポーズを経てからでないと投げられないが、そのぶんボタンを押したままで発動タイミングをずらせたり、リーチが長いという特徴を持っている。

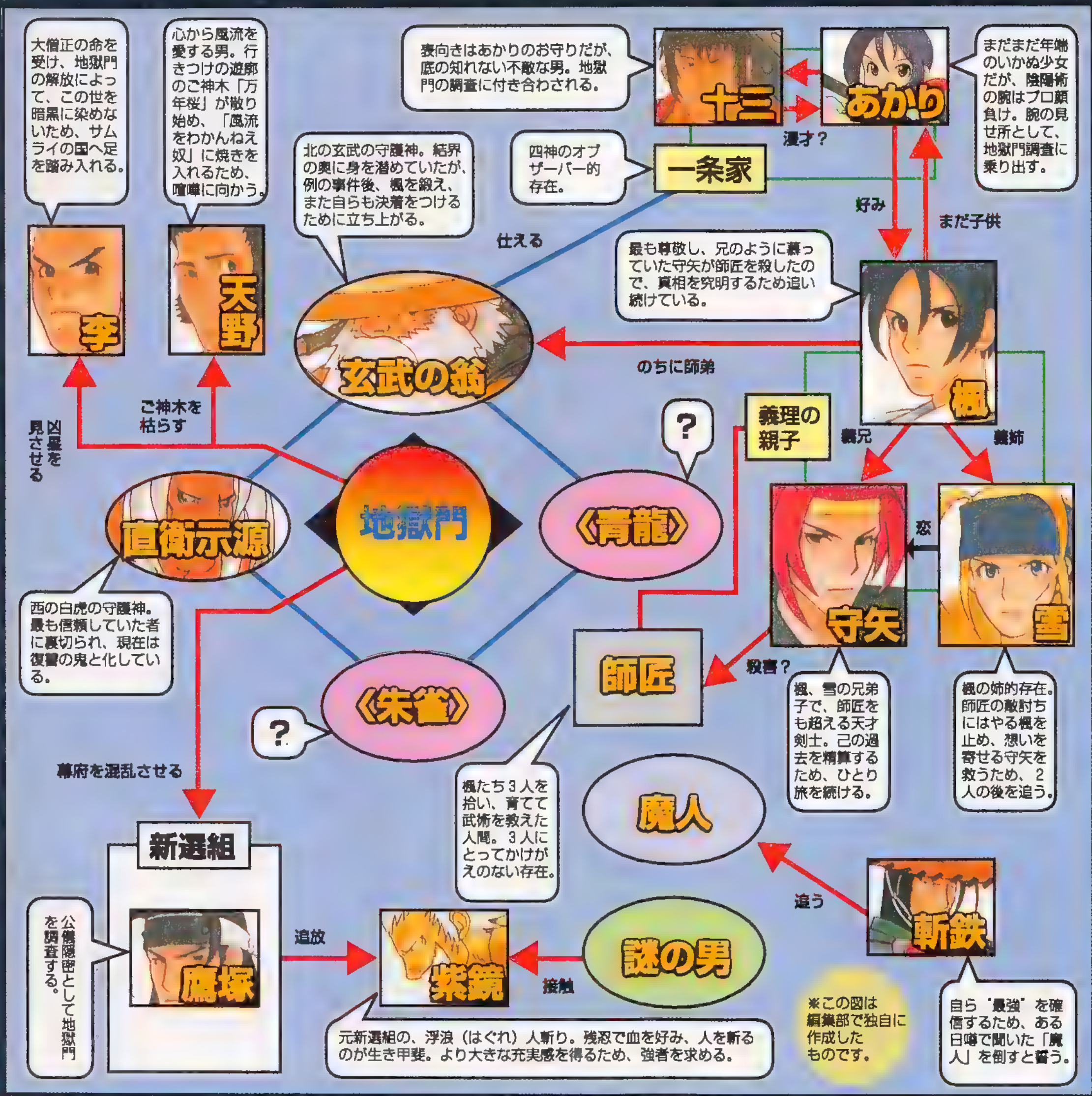


お楽しみは最後までとっておこう。打撃をチラつかせておけば、それだけ投げも決めやすくなるのだ。

武器あり必殺技

	技名	コマンド	備考
	白虎爪(びゃっこそう)	↓↙←+AorB	叩き落とす爪
	烈咆吼(れつほうこう)	→↓↘+A	地上技
	絶咆吼(ぜつほうこう)	→↓↘+B	対空技
	翡翠砕(ひすいさい)	←↙↓↘→+C	間合いが長く、スカリがある
	金剛砕(こんごうさい)	(接近)→↘↓↙←→+C	間合いはやや長い。
超	因果応報(いんがおうほう)	→↘↓↙←×2+AB	スカリあり
潜	不倶戴天(ふぐたいてん)	→↘↓↙←×2+B	スカリあり

僕の子供が生まれたら、このゲームを伝えたい!!
語り継がれる名作、その命の始まりを見よ!!



月華 蒼龍伝
壱の回

第2回となる今回は、前回よりも視野を広げ、地獄門と四神、そしてそれをとりまく登場人物たちの関係を「人物相関図」として公開しよう。この図を見れば、各キャラクターがどういった位置にいるのか理解するのに役立つだろう。そしてそこからそのキャラクターの存在意義を少しでも組み取ってもらえれば幸いだ。





地獄門に引き寄せられる登場人物たち

まず核である"地獄門"と、それを取り囲んで守護する立場にある四神だが、そこで気になるのが、やはり楓たち3人との関係。現在のところ"地獄門"との関わりは明らかされていないが、何らかの関係があると見るのが自然だろう。3人の師匠は、楓たちにとっては実の父のような存在。楓たち3人の絆は、師匠という存在によって1つにまとめられていたのだ。しかし、周知のとおり、師匠は命を奪われている。師匠を失ってしまったあの事件の日を境に、3人はバラバラになってしまった。はたしてそれは本当に守矢の手によるものなのか…?

次に大きな存在として注目できるのは、北の玄武と一条家の関係だ。一条家は代々四神を陰からフォローしてきた陰陽術の大家。地獄門の陰に一条家あり、というわけで、あかり自身も少なからず四神と関係があるわけだ。

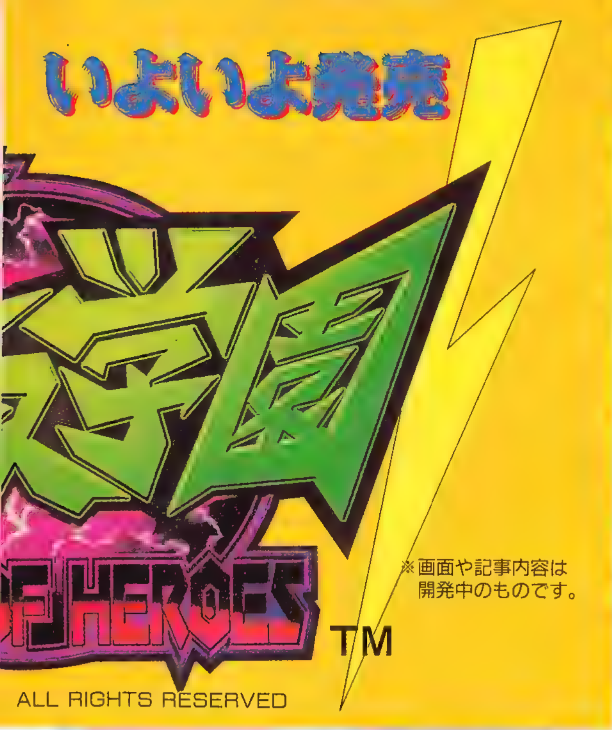
一見何の関係もなさそうな新選組の鷲塚は、公儀の仕事として地獄門の調査をすることに。紫鏡はその新選組の元隊士だ。

こうして見てみると、地獄門や四神と多くの人間は関与していることになる。やはり月華の剣士のストーリーを追うには、地獄門と四神に関する謎を解明していく必要がありそうだ。次号からは、その辺をつっこんでいこうと思う。

お詫び

[illegible]





※画面や記事内容は開発中のものです。

格闘は高校生のトレンド

ジャスティス流対戦基礎

システムのごった煮的なところがあ（）か1（）0%を連想させるのは、多分気のせいではないでしょう（削り勝ちもないし）。

担当：はま!!

ジャスティスの対戦は、基本的に「地上戦」と「空中戦」の2つに分けて考えることができる。と言っても、ヴァンパイアセイヴァーなどにおける空中とはまた概念が違い、それぞれ別のフィールド、別のゲーム性にはっきり分かれていると言ってもいいだろう。地上戦ではおもに「熱血コンボ」「根性カウンター」「愛と友情のツープラトン（以下ツープラトン）」、空中戦では「空中熱血コンボ」「熱血受け身（以下受け身）」などの要素が重要なキーとなってくる。それぞれ個別の具体的な解説については、前号の本誌を参照してもらいたい。

地上戦

地上戦では、「熱血コンボ」によるガードの揺さぶりと、「根性カウンター」「ツープラトン」での切り返しが主なポイントになってくる。



分からないときはとりあえず小技から入ってみる。ローキックは下段じゃないが強いぞ。



固めて根性カウンターを潰すか、中下段でガードを崩すか。



途中で当たっていたら必殺技でしめる。ときには決め打ちも必要。

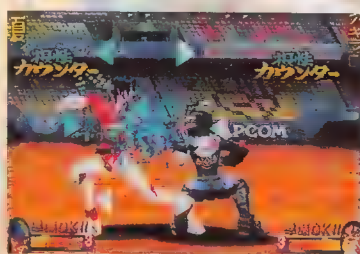
まず、**出の早い弱攻撃からの攻め**を狙ってみよう。相手に届きさえすれば、ここから熱血コンボで強攻撃・レバー入れ強・必殺技などとつないでいくことで、強力なラッシュが展開できる。特にレバー入れ技は、攻撃の出が早かったりしゃがみガード不能だったりと、その効果は多彩かつ重要。**しゃがみガード不能技には、光によるエフェクトが付いている**ので、調べて活用しよう。

ちなみに、立ちガード不能の属性を持つしゃがみ弱攻撃からは、続けて熱血コンボにつないでも連続ヒットしない。しかし、使わなければ最後まで立ちガードで安定されてしまうので、あえて完全な連携用として見せておくことも重要だろう。なお、しゃがみ弱攻撃からはだめでもしゃがみ強キック（俗に言う大足払い）からは次につながるキャラもいる。モーションは大きいが、うまく使えば絶大な効果を発揮してくれるはずだ。



弱攻撃から下段Kにつながり、さらにレバー入れ強につながるキャラもいる。

先に攻撃を当てられてしまった場合は、連続技でないかぎり、どこかで反撃して切り返しておきたいところ。相手の熱血コンボをすべてガードしてから反撃してもいいが、ジャスティスで上下段ガードを見切り続けるのは、なかなか骨が折れる。それに、相手も熱血コンボを出し切るとは限らない。



弱×2でやめられると、根性カウンターを逆に狙われてしまう可能性も。

相手のラッシュに割り込む場合の基本となるのが、根性カウンター。**これは、レバー入れ強攻撃・必殺技・完全燃焼アタックであれば、こちらのガード硬直をキャンセルして技を出すことができる**というものである。しかしこれに相当する大技は、ジャスティスの世界ではどれも出るのが遅く、**せっかく出しても相手が次に出した熱血コンボに潰されやすい。**完全燃焼アタックは相手を止めている時間が長いのでかなり信頼できるが、ゲージを1つ消費してしまう。ゲージを使わずに切り返すのであれば、相手が揺さぶりをかける直前などの密度の薄い連携の隙間に、さらに判定の強い（出が早い、姿勢が低い、少し跳ねる、軸がズレるetc…）技を仕掛けていく必要がある。



どんなに出の早い技でも「ガード弾きモーション」があるので、



ヒットストップのかからないジャスティスでは万能ではない。



攻めには使いづらいが、守りには大活躍するレバー入れ技もある。いろいろ試してみよう。

期待の新作、私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES

ついに日の目を見ることになったジャスティス。全国のゲーセンにてお遊びください。なお、プレイの際は使用上の注意をよく読んでプレイしてください。

[illegible]と友情で不可能を可能に！

根性カウンターは、入力の関係上それなりの腕が必要となる（駆け引きとしても、技術的な面でも）。根性カウンターがうまく出せない人、または行っても対応し切れないようなキツい連携に対しては、**ツープラトンで一発逆転を狙ってみるのも悪くない**だろう。

ツープラトンは、根性カウンターとして出すことができ



しゃがみ弱攻撃からの熱血コンボは、ヒットしててもつながらない。割り込め！

ないかわりに、**ボタンを押した瞬間から演出が始まるまでは無敵**（投げには無効）となる。ボタンもストZERO2のオリジナルコンボよろしく、同じ強さの攻撃を縦押しするだけなので、ガード硬直中に連打しているだけでもいいというお手軽さだ。ジャスティスでは、全般的にくらい硬直よりもガード硬直のほうが短い傾向にあるので、普段は連続ヒットする弱・強などに対しても割り込むことが可能だ。

しかし、ゲージを2つも消費してしまううえに、ガードされると（組み合わせによる程度の差はあるが）必ず根性カウンターや弱攻撃・熱血コンボといった痛い反撃を受けることになる。**割り込みやすいがリスクも大きいのである。**



反撃には、投げか根性カウンターのレバー入れ強からの連続技で。

空中戦

学生は空を飛べ！

一部のレバー◆入れ強攻撃や必殺技には、相手を上空高く浮かせることのできるものがある。これを決めた後にレバーを上にいれておけば、勝手にハイジャンプして「エアバースト」と呼ばれる空中連続技を狙うことができる。

エアバーストの基本は、地上と同じく「弱・強・レバー入れ強（→必殺技）」の熱血コンボの流れに準じている。しかし、**エアバースト時は相手は一定時間受け身をとれない**ので、強→（目押しで）弱→必殺技といった変則的な連続技を狙うことも可能だ。



空中で完全燃焼アタックを出せるキャラは、これをメインに狙ってもいいかも。

ヒット表示にごまかされるな！

ただ、この「受け身をとれない時間」は思いのほか短く、空中必殺技がないキャラではせいぜい3〜4発が限度。この後は、**相手が受け身をとるとことごとくスカってしまう。**X-MENシリーズのエリアルレイヴのような爆発力はあまり期待できないだろう。

しかし、受け身をとった側は一定時間空中に停滞しているので、**攻撃を仕掛けた側は必然的に先に着地することに**なる。ここで、再度エアバースト技を出したり、ノーマルジャンプから直接2度目3度目の空中連続技を狙う、着地に熱血コンボを重ねるなどの選択を仕掛けることが可能だ。



受け身直後のジャンプ技暴発を狙ったり、



地上で中・下段や投げの選択を迫ったり、



魅せるなら空中投げやダッシュで裏に回ってからの熱血コンボという手もある。

これに対し、受け身側は空中で軌道を変えられる必殺技（完全燃焼アタック）を持っていないかぎり、攻め手側の選択を続けて受けなければならない。一応すべての攻撃は空中ガードできるものの、地上で主導権を握られるのは具合が悪いし、空中投げは全キャラが持っている。ヒット表示こそつながらないが、読み負けという条件付きで無限ループしてしまう可能性も決して低くはない。一応空中でも根性カウンターは出せるので、空中対空中になった場合は狙ってみてもいいだろう。



置きエアバースト技に空中根性カウンター！うまくいけばそこから連続技が決まる！

応用

ときには大胆に

基本戦法にぜひとも混ぜていってもらいたいのが、投げである。ジャスティスでの投げは、スカりモーションはあるものの、投げ判定の出現が





ジャンプ攻撃に根性カウンターをとられて…、技が出る前に投げてしまえる。ちなみに、ツープラトンなどの演出（暗転）中でも先行入力が可能だ。

非常に早い。技が出せる状態であれば、目の前でツープラトンや根性カウンター（一部例外あり）を出されても、画面が暗転中にボタンを連打していれば何事もなかったかのように投げることが多い。
　同じく、空中投げも積極的に狙っていきたい。受け身がかなり万能な印象を受けるが、その後に空中投げを見せておくことによって、少なくとも空中ガードで安定されることはなくなるはずだ。特に、エアバースト始動ではない小浮かせ技を決めた後は、すぐに受け身をとられてしまうため重要。



一定の高度がないと投げられないが、地上版と違って発生は1フレーム！読んでないとまず対応できない。



しゃがみ・背後・必殺投げは投げ抜け不可。ダメージも高めだ。

なお投げられた側も、ほぼ同時に同じく投げ入力をすれば、地上・空中を問わず投げを抜けることができる。見てから反応できるレベルではないが、受け身後密着してくる相手に対し、投げを狙ってみるという選択肢も用意しておこう。

跳び蹴り激強!?

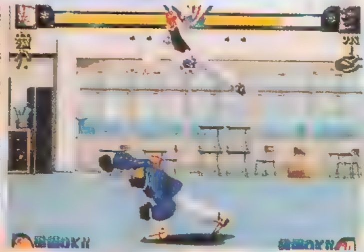
地上戦での第一手が弱攻撃からの熱血コンボだけでは、微妙なキャラクターの性能差が大きく影響してしまう。それを埋めるためにも、ノーマルジャンプや特殊移動（軸ずらし）も覚えておきたい。
　ただの跳び込みは、ポリゴンでありながら一般の2D格闘の感覚で使っていける。しかも、当てさえすればかなり有利な状況へと持っていくことが可能だ。ただし、キャラの大きさとジャンプ力の関係上、ジャンプのしかかりを弱攻撃などで落とされやすい。始終跳び込みだけを狙っていればいいというものでもなさそうだ。
　軸ずらしは、相手と離れているときはあまり役に立たない。せいぜい飛び道具の削りを回避できる程度だ。しかし、密着に近い間合いで相手の攻撃に合わせて入力すると、ほとんどの攻撃をスカして一気に背後へ回り込むことができる。相手の起き上がりや着地に狙ってみよう。



背後からは相手をダウンさせやすいので、できるだけ背後投げを狙っていきたい。

走ってペースを維持

相手を大きく吹っ飛ばした後は、ダッシュからの攻撃を狙ってみよう。ダッシュ専用技として、しゃがみガード不能のタックル、立ちガード不能のスライディング、起き上がり下段攻撃をスカす跳び蹴りを出すことができる。どの技も早いので、かなり一方的に選択を迫ることが可能だ。また、ダッシュからノンストップでツープラトンを出すこともできる。起き上がり攻撃ばかり出してくる相手に一発狙ってみるのもいいかもしれない。

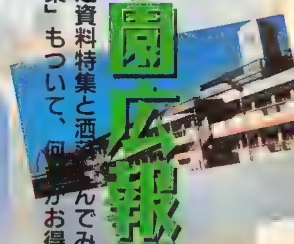


起き上がるタイミングをずらしてくる人には、垂直ジャンプをうまく使っていこう。



ジャスティス学園広報部

押忍！今回の広報部は設定資料特集と洒落込んでみた！加えて、灼熱の「校歌募集」もついて、何かお得ウーー！



学校紹介 太陽高校 〜その壱〜

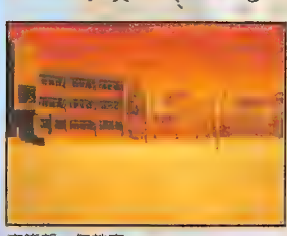
○太陽学園には「中等部」と「高等部」2つの学部が存在する。それぞれ生徒数は480人、720人。
　バツたちの通うのは高等部で、ひなたは中等部からの内部進学である。
○モットーは「自由な校風でのびのびとした生徒を育てる」。制服も存在はするが、そんなにうるさくはないという、自由を愛する普通高校なのだ。
○学校の偏差値は50前後。学校の成績よりも個性を尊重して、課外評価や面接が入試の時に重要視されている。
　学校の歴史は古く、良家、政治家などの子息も多数入学しているのが特徴である。
○パシフィックハイスクールとは校風が似ているためか関係が深く、スポーツでも何でも常にライバル関係にある。
　太陽学園とパシフィックハイスクールの間では、一年に一度の文化、スポーツの学校対抗戦「太P戦」（たいぴーせん）が行われている。今年はその第70回目にあたる（戦時中は中断されていた）。
　対戦成績は19勝47敗3分と太陽学園が大きく負け越しているが、ここ10年では4勝6敗と五分に近い成績をあげている。



中等部グランド

太陽学園校歌
作詞　金本渉

（一番）
若葉　薫る朝風を
希望に溢れし陽を受けて
育て自由と友の和よ
伸ばせ個性と愛する心
自ら求めし真理に向かい
捧げよ青春　、空高く
燃やせ青春　輝く太陽
これぞわれらの太陽学園
（スペースの都合上、2番はムックで。ゴメンね）



高等部一年教室

「ジャスティス学園」校歌大募集！

もうすぐ発売予定の「私立ジャスティス学園」。このゲームに出てくる謎のエリート高校「ジャスティス学園」の校歌を大募集するぞ！
　応募作品の中から選ばれた大賞作品は、正式に「ジャスティス学園」の校歌として採用します。（カプコン側で作詞補する場合があります）
　もしかしたら、カプコンサウンドチームがあなたの詞に曲をつけるかもしれないぞ！
　さらに、大賞の方にはカプコンから「私立ジャスティス学園」の基板と「コントロールボックス」をセットでプレゼント！
　「我こそは！」と思う方は是非、応募してくれよなっ！

――募集要項――

応募方法：作詞した原稿と、あなたの住所、氏名、年齢、学年（職業）、電話番号を明記して、宛先まで送ってください（ゲーメスト編集部宛ではないので注意！）。

宛先：〒540　大阪府中央区平野町3-2-8
（株）カプコン　開発本部業務部パブリシティチーム
「ジャスティス学園」校歌作詞大募集（ゲーメスト）係

サイズ：2番まで。1番につき50〜100文字程度。

締め切り：平成9年12月24日（当日消印有効）

発表：平成10年2月中旬にゲーメストを始めとする各ゲーム雑誌にて発表。

※ご応募頂いた作品の権利はカプコン帰属とさせて頂きます。予め、ご了承下さい。

熱血過ぎる主人公、そいつの名はバツ。転校してきていきなりこの騒ぎ。バツにとっては一生の思い出となることだろう。

さて、バツがどういう技を持っているかを紹介していこう。気合弾は文字通りの飛び道具で、空中で撃つことも可能だ。ガッツアッパーは、上昇しない昇龍拳みたいなもの。

弧を描くようにジャンプしてから蹴るのは三日月キックだ。しゃがみガード不能でもある。

急降下しながら攻撃するのは流星キックと呼ばれ、その速さは素晴らしいほど速い。長く空中にいるのが嫌なときは、この技を使って地上に戻ることができる。

完全燃焼アタックは全開気合弾とエアバーストの2つ。ストリートファイターシリーズをプレイしているとわかりやすいのだが、全開気合弾は真空波動拳でエアバーストはオートでエアバースト攻撃をしてくれる（連打重要）。



オレは流星。

元気というのはとてもいいことだ。ただ、はしゃぎすぎて怪我だけには気をつけたいところ。そんなひなたの技は太陽学園の名に恥じない燃える技を持っているぞ。技のベースは波動拳を持たないさくらといった感じだ。連撃拳は、出した瞬間にボタンを連打しておくことによってヒット数を上げることができる。連続技に使用すると爽快。昇陽拳はさくらに習ったような対空技だ。大で出すと軸をずらしてから攻撃する。

炎舞脚は炎のついた竜巻旋風脚。かけ声が光ってる。近距離で出すと、出かかりはしゃがんでいる相手キャラにも当てることができる。連脚弾は空中でのみ可能で、靴を投げ飛ばす。そのままボタンを連打しておけば、3発まで飛ばすことが可能だ。

完全燃焼アタックであるファイヤー旋風脚は、その場で回転する炎舞脚と思ってもらえばいい。真空竜巻に炎がついた感じだ。エアバーストはボタンを連打することでヒット数を増やすことができる。



臭い嗅いどく？

熱血転校生 バツ

気合でガッツアッパーをぶち当てたい。このあとの選択が面白くなりそうだぞ。

担当：ワイルダーKEI

気合弾(空中可)	↓↘→＋P
ガッツアッパー	→↓↘＋P
三日月キック	↓↙←＋K
流星キック	(空中で)↓↘→＋K
完全燃焼アタック	
全開気合弾(空中可)	↓↘→↓↘→＋P
エアバースト	↓↙←↓↙←＋P連打

嵐の女子高生 ひなた

エアバーストよりも地上戦がメインとなりそうな感じだ。

担当：ワイルダーKEI

連撃拳	↓↘→＋P
昇陽拳	→↓↘＋P
炎舞脚	↓↙←＋K
連脚弾	(空中で)↓↘→＋K
完全燃焼アタック	
ファイヤー旋風脚(空中可)	↓↙←↓↙←＋P
エアバースト	↓↙←↓↙←＋P連打

謎の風紀委員 恭介

長い足と飛び道具で指導してやろう。

担当：はまー

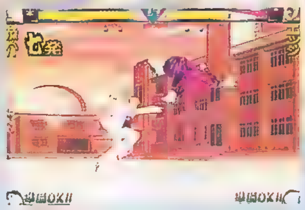
クロスカッター	↓↘→＋P
幻影キック(空中可)	↓↘→＋K
雷神アッパー	→↓↘＋P
幻影ウエーブ	(空中で)↓↘→＋P
完全燃焼アタック	
拡散クロスカッター	↓↘→↓↘→＋P
ダブル幻影キック(空中可)	↓↘→↓↘→＋K

小見出しはともかくとして実際にはかなりの戦力となってくれる頼もしい存在の恭介。

通常技・レバー入れ技では、主にキック系を使っていく。立ち弱Kのローキックは、攻めのきっかけとして非常に使い勝手がいいし、←強K（しゃがみガード不可）から→or←強Kが特別につながるようになっているので、弱Kで間合いを調整しつつ中間距離でブンブン振り回しているだけでもなかなかの脅威となる。ただし、強攻撃だけはパンチを使おう。強Kからでは←強Kがつながらないためだ。

必殺技は、かなり使い勝手のよいものが揃っている。クロスカッターは全体の隙が少なく、中間距離でうまくヒットすればダッシュから熱血コンボにつなぐことも可能。連携に混ぜていこう。

対して雷神アッパーは出が早いので、連続技&根性カウンター潰しの連携に使える。これをキャンセルして幻影キックにつなぐこともできるぞ。



弱K×2→強P→←強K→→強K→雷神アッパー→幻影キックが安定かつ強力。

完全燃焼アタックは、拡散クロスカッターが非常に使いやすい。ダブル幻影キックは一発逆転の割り込み用か？

ツープラトン

恭介



ひなた



バツ



スポーツにて
完全燃焼せよ！

五輪高校

高校スポーツ界において、キラリと光る「才能」を見せる将馬、夏、ロベルト。彼らの人並み外れた「努力」によって鍛え上げられた基礎体力は、ほかのキャラを遥かに上回る。「才能」と「努力」が備わった、彼ら五輪高校に死角はない！（担当：ももやん）

[illegible]はずせ！

五輪高校野球部に所属する将馬の特徴は、なんといっても背中に背負った巨大なバット。野球部で鍛えたスイングで、対戦相手を白球に置き換えてバカスカ打ちまくるぞ。

将馬はその体格から、基本的な技のリーチは短いが、バットを使った強パンチ、必殺技の類は人並み以上のリーチを持つ。しかし「振る」という行為のため出が遅い。単発狙いのキャラになりそうだ。

必殺技では、超剛速球と殺人スライディングが主軸になりそうだ。とくに殺人スライディングは、連続技や攻めの要になりそうな技だぞ。

完全燃焼技の分身魔球は、突然出されるとガードが間に合わないほどの剛速球だ。中間距離で使っていくと、かなり効果的だぞ。



スライディングと言いつつ、顔面を狙う。これが殺人だ！



光ったらガードできない、恐怖の分身魔球

[illegible]って！

まるで、バレーをするために生まれてきたような長身を持つ、五輪高校女子バレー部所属の夏。彼女の特徴は長い手足と、バレー部で鍛え上げた強靭なバネだ。

将馬と対照的な体格を持つ夏は、とにかくリーチが長い。強パンチ、強キックのリーチは、全キャラ中でも1、2を争うほどだ。だが長い手足のためか、接近戦では素早い技などが少なく、苦戦を強いられるだろう。

必殺技はどれも強力だが、中でも回転レシーブはエアバースト始動技になっているので、連続技に組み込んでほしい。

完全燃焼技の千本スパイクはダメージこそ少ないが、何発も発射するので、相手の動きを止められるぞ。



エアバースト始動技にもなっている回転レシーブ。この後は空中コンボだ！



バシバシ打ちまくる、千本スパイク。相手を寄せ付けないぞ。

天才キーパー ロベルト

サッカーで鍛えた瞬発力を武器に、相手を撹乱させながら闘う。スライディングとフェイントで、相手のガードを揺さ振ろう。

シャイニングセーブ	↓↘→+P(空中可)
ロングシュート	↓↘→+K
ライジングキック	→↓↘+K(空中可)
スライディングキック	↓↙←+K
バイシクルキック	(空中で)↓↘→+K
完全燃焼アタック	
爆裂Vゴール	↓↘→↓↘→+K
エアバースト	↓↙←↓↙←+K連打

パワフルアタッカー 夏

夏の武器は、長い手足と打ち上げ能力。中距離からパンチ、キックで攻撃し、当たったら打ち上げてエアバーストだ。

ジャンピングサーブ	↓↘→+P(空中可)
回転レシーブ	↓↙←+P
スライディングレシーブ	→↓↘+P
特訓スパイク	(空中で)↓↙←+P
自給自足スパイク	→↘↓↙←+K
完全燃焼アタック	
千本スパイク	↓↘→↓↘→+P
ファイヤーアタック	(空中で)↓↘→↓↘→+P

爆裂スラッガー 将馬

体は小さいが、持ってるバットは半端じゃない。バットのリーチと、パワーをうまく使って闘いぬけ！

超剛速球(空中可)	↓↘→+P
大回転打法	→↓↘+P
殺人スライディング	↓↘→+K
豪快リード	←+弱K+強K
完全燃焼アタック	
分身魔球(空中可)	↓↘→↓↘→+P
ホームラン打法	↓↙←↓↙←+P

[illegible]はやらないぜ！

ブラジル人の血が流れる、五輪高校サッカー部所属のロベルト。身体的な特徴は特にないが、サッカー特有の俊敏な動きと、ロングシュートを狙える強力なキック力が武器となる。

普段の動きはそれほど俊敏には見えないが、必殺技を使い始めると一気に機動力が上がる。また、トリッキーな動きも意外と多いぞ。

必殺技のスライディングキックは、一度左右にフェイントをかけてから、下段を狙うトリッキーな技だ。かなりスピードがあるので、下段を警戒していない相手にはよく決まるだろう。



いきなり下段にくる、スライディングキック。なかなか見切れないぞ。

完全燃焼技では、爆裂Vゴールが強力だ。炎に包まれたボールを力一杯にキックする、気持ちいい技だぞ。



相手を突き抜けるほどの、爆裂Vゴールだ。

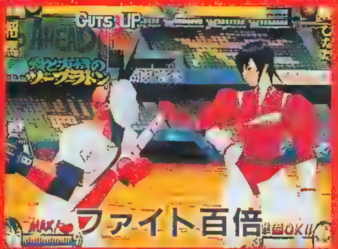
愛と友情の ツープラトン攻撃

ロベルト



キックでロベルトにパスを出し、それをソートラップしてから2人でボレーシュートを決める！某漫画並の必殺シュートだ！

夏



防御肌の夏がいつものノリで、パートナーを励ましてくれる。熱血ゲージが5本分回復するので、完全燃焼技使いたい放題だ。

将馬



レシーブ、トス、スパイクで相手を打ち上げて、将馬がバットで思いっきり打つ！何度喰らっても爽快な攻撃だぞ。

日米友好への道は遠く…　パシフィックハイスクール

日本人嫌いの3人が集まったこのチーム。果たして「青春」「熱血」なんてノリが通用するのだろうか──。

パワー&ラッシュで攻める

ロイは熱血コンボからタッチダウンウエーブにつないで、ガンガン押していけるキャラだ。各連携に対して割り込まれにくく、必殺技にも強力なものが揃っている。

●ダイナマイトストレート
前方に大きく踏み込んでストレートを放つ技。大きく踏み込むとはいっても硬直は小さいので、反撃は受けにくい。小と大で威力と踏み込む距離が変化し、ヒット時の相手の吹き飛び方も異なる。

●ツイスターアッパー
体をひねりながら拳を打ち上げる、いわゆる昇龍系の技。大だと前に移動して技を出し、3HITする多段技になる。熱血コンボから普通にキャンセルして出すだけでも、大ならば余裕で届く。

●タッチダウンウエーブ
拳を地面に叩きつけて、そこから発生した光柱で相手を攻撃。小だと広範囲に拡がる飛び道具になり、大だと範囲は狭いが高威力だ。
この技はヒットすると相手を跳ね上げるため、そこから追い打ちできる利点がある。受け身をとられたら追い打ちはできないが、その場合相手はダウンしないのでラッシュを継続しやすい。

●トリプルツイスター
ツイスターアッパーの強化版。連打でヒット数が上昇し、最大で15HITする。
熱血コンボから容易に連続技につながるので非常に強力。

●スーパータッチダウン
こちらはタッチダウンウエーブの強化版。ジャンプして振りかぶってから撃つので出は遅いが、相手の攻撃を回避しながら撃つことも可能。

こんなチアガールはどう?

ティファニーは、比較的リーチの長いパンチ or キック技を武器として闘うチアガールファイター。特にパンチ技が強力で、その使用頻度も高い。
必殺技に関しては、やや特殊な性質を持つものもあるのでキチンと理解しておこう。

●ビューティフルスピン
小で真上、太で斜め上にスピンキックを放つ。昇龍系のコマンドなので対空として使えそうだが、攻撃発生が遅いため技を潰されやすいのが難点。連続技に組み込むなら思いきって大で出そう。小だと空振ってしまうことが多い。

●グルービーパンチ
振りかぶって拳を突き出しながら突進する技。ボタンを押しっぱなしにすることで「溜める」ことが可能で、その場合溜めた時間に比例して威力もアップする。
最大まで溜めるとガード不能技になる上に、相手の体力ゲージの半分近くを奪えるため強力。

●グルービーナックル
回転しながら裏拳を繰り出す。技の硬直がないに等しいのでヒット後に通常技につないで連続技にすることができる。この技もボタンを押しっぱなしで変化し、回転を繰り返しながら相手に接近する技になる。キャンセル不可技。

●エキサイティングキック
空中からの急降下キック攻撃。エアバーストにも使えるが、ガードされると反撃確定なので注意して使おう。

●ワンダフルキック
相手を蹴り上げ、最後にビューティフルスピンを決める技。距離が離れていると最後まで当たらない。

豪腕アメリカン　ロイ

熱血コンボからタッチダウンウエーブのラッシュで攻めろ!!

(担当：DS1)

ダイナマイトストレート	⬇⬊➡+P
ツイスターアッパー	➡⬇⬊+P
タッチダウンウエーブ	⬇⬋⬅+P
完全燃焼アタック	
トリプルツイスター	⬇⬊➡⬇⬊➡+P連打
スーパータッチダウン	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+P

セクシーチアリーダー　ティファニー

基本はエアバースト狙い。隙あらばツープラトン技だ!!

(担当：DS1)

ビューティフルスピン	➡⬇⬊+K
グルービーパンチ	⬇⬋⬅+Pため
グルービーナックル	⬇⬊➡+Pため
エキサイティングキック(空中可)	⬇⬋⬅+K
完全燃焼アタック	
ワンダフルキック	⬇⬊➡⬇⬊➡+K
エアバースト	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+P連打

ファイティング牧師　ボーマン

大足払いキャンセルゴッドアッパーで大ダメージを奪え!!

(担当：DS1)

ゴッドアッパー	⬇⬊➡+P
ゴッドストレート	(ゴッドアッパー中に)⬇⬊➡+P
ゴッドラッシュ	➡⬇⬊+P
ゴッドラリアット	(空中で)⬇⬋⬅+P
完全燃焼アタック	
ヘブンズラッシュ	⬇⬊➡⬇⬊➡+P
ヘブンズクロス	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+P

ヤル気満々スーパー牧師

ボーマンは、高い攻撃力とリーチの長さで相手を圧倒していける。見た目からくる印象ほど鈍いキャラでも、扱いにくいキャラでもないので、パートナーとしては最適のキャラだ。

●ゴッドアッパー
単なるアッパー攻撃だが、大で出すと一度後退してから攻撃するため、トリッキーな動きで相手を翻弄できる。後退中は上半身無敵なので、飛び道具をかいくぐって攻撃することもできるぞ。

●ゴッドストレート
ゴッドアッパー中に同じコマンドを入力することで、ゴッドストレートが出せる。ゴッドアッパーがヒットすればもちろん連続技になる。
ゴットストレート単体で出したいときのコマンドは、➡⬊⬇⬋⬅+Pだ。

●ゴッドラッシュ
斜め上方向にショートアッパーを連打する。何しろリーチのない技なので全部ヒットすることは稀で、対空技としての性能もイマイチ。

●ゴッドラリアット
腕を広げて回転する技。空中でしか出せないが、威力は高め。エアバーストとして使おう。

●ヘブンズラッシュ
「神よお赦しください」と言いおきざま、相手に突進しながら殴りつける技。ラッシュの最後はゴッドストレートで、相手を大きく吹き飛ばす。

●ヘブンズクロス
ゴッドラリアットのように腕を広げて高速回転、空高く昇っていく。攻撃範囲が狭く、相手と密着近くでないと連続技にはならない。

愛と友情のツープラトン攻撃

ボーマン



相手を打ち上げ、ツイスターアッパーの二人同時攻撃。

ティファニー



仲間に飛びついてキスで体力回復。しあわせ?

ロイ



空中で相手の両手・両足をつかみ、着地の瞬間に極める。

夜露死苦、青春

外道高校

風が叫んだ嵐が呼んだ！破壊と暴力の殺戮（うそ）の殿堂、その名も外道ッ高校ッッ！怪力怪腕を誇る「岩」！謎の功夫ライダー「アキラ」！ゲス王子「エッジ」！人畜有害な仲良し３人組が繰り広げる地獄の宴！こいつぁまさに仏血義理だぜ！

業務用ポリゴン格闘史上、最大級の巨体を誇るパワーファイターが、この「岩」じゃい！押しの強い突進ワザと、みんな大好きコマンド投げ、そして威力絶大なド根性完全燃焼ワザを完備した、夢の外道戦士なんじゃああ。

で・も♥この図体のデカさが災いしてか、少し機動力に問題があるのがタマに傷なんじゃあ。小技に融通がきかないのもちょっとキツいかのう。

しかし！耐えて耐えて耐え忍び、相手の連携の隙を狙って「投げ」をくらわせれば、相手は悶絶必至じゃあ！

投げの後は必殺技の荒波四股で、きっつい追い打ちをくらわしてやるのが粋じゃい。投げ抜けが達者な相手にはコマンド投げの「大嵐」で対応するのが通じゃ。

完全燃焼アタックの「乱れ鉄砲突き」は、技が出た瞬間に相手が射程内にいてガードモーションを取っていなかった場合、そのまま押し切ってヒットする強力な技。

じゃが、跳び蹴りや足払いを重ねられた場合、相打ちで止められてしまうので注意が必要じゃい。



噴火山は密着状態から出せば強力だが、間合いがあると小技で止められやすいんじゃあ。

何だか知らねえけどみんな楽しそうじゃねえか。

オイ、アキラーもちろん俺も混ぜてくれるんだろ？

●裏斬り

喧嘩にバットを使うのもナイフを投げんのも同じだヨ、どの道凶器なんだからな。

空中なら下方向に着地するまで、地上なら小で2本、強で1本ナイフを投げるぜ。また、弱で2回投げた後に強でもう1本。強の後はさらに強裏斬りでもう1本、つまり弱から最高4本まで連続して投げることができるってワケだ。

●破壊

逃げてるワケじゃねえ、攻撃するために退がってるんだ。こっから弱なら跳んでいく。強なら跳んでいく。強なら下段を強襲。相手を攪乱させるってやつだが、ガードされるとちょっちヤバめだ。

●罵倒

俺は蹴りくれてるだけなんだけどよう、地上に砂があるから当たっちまうんだなこれが。基本は前蹴り、んで砂の分リーチが長い。

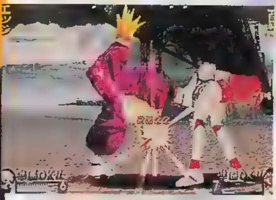
強なら逃げながら砂攻めってとこか。

●血祭り

要は突進してグサグサオリャアっだな。軸をずらしてから決めるから、手を出しそうなところで入力するといいべ。

●エアバースト

空中へ跳び、勝手に決めてくれる自動技。出るまでが早いから連続技向き。んまあ、ダメージは期待すんな。



使えるもんはすべて使う。砂をナメてっと泣かすぞ。

功夫ライダー アキラ

クセのある技より、立ち弱キックからのエアバースト。何事も基本が大切だ。

担当：GED

裏裡門(うらりもん)	↓↘→+P
旋蹴舞	↓↘→+K
破天の構(はてんのかまえ)	↓↙←+K
完全燃焼アタック	
気功塊(空中可)	↓↘→↓↘→+P
破の連舞	↓↙←↓↙←+P
天の連舞	↓↙←↓↙←+K

血みどろナイフ エッジ

なんでもありはマズいんじゃないの？俺は壊れてるぜ！

担当：借金

裏斬り(空中可)	↓↘→+P
破壊	↓↙←+K
罵倒	↓↘→+K
完全燃焼アタック	
血祭り	↓↘→↓↘→+P
エアバースト	↓↙←↓↙←+P連打

怪力番長 岩

ワシってビッグ？ワシってグレート⁉地獄の投げを見れい！

担当：田渕健康

鉄砲突き	↓↘→+P
荒波四股	↓↘→+K
岩砕き	→↓↘+P
柏手破り	↓↙←+P
大嵐	→↘↓↙←+P
完全燃焼アタック	
乱れ鉄砲突き	↓↘→↓↘→+P
噴火山	↓↙←↓↙←+P

ラウンドスタート時やコンボの始動技として頼りになるのが立ち弱キックだ。出が早く、リーチが長いというのがウリで、主にここからエアバーストを狙っていく。

エアバーストへは、「立ち弱K×2→立ち強P→レバー斜め下前強P」とつなぎ、空中で「弱P→弱K→強K→レバー前強K」といった連続技を叩き込むといい。強K後に空中受け身を取られるようであれば、強Kを省いて直接レバー前強Kにつなごう。地上のコンボをガードされ、カウンターをかけられそうな場合は、隙の少ない立ち弱Kで止めたり、途中でキャンセルして裏裡門につなぐといった工夫も必要。

必殺技の説明に移ろう。「裏裡門」の弱は、ヒジを出しつつ突進する技で、強だと一瞬奥に軸をずらしてからヒジを繰り出す技になる。主に出の早い弱を使うことになるだろう。「旋蹴舞」は、弱だと低い姿勢の回転足払いになり、強だと少し跳び上がりつつ回し蹴りを放つ技になる。3回まで連続入力が可能で、弱がヒットして浮いたところをすかさず強で拾うこともできる。

「破天の構」は、その名の通り構えをとるのだが、その後に押したボタンにより、それぞれのボタンに対応した固有の攻撃を繰り出せる。

完全燃焼アタックの「気功塊」は、気の塊で目の前の相手を攻撃する技で、空中入力も可能。空中コンボに組み込むこともできるぞ。「破の連舞」は、前進しつつ次々と攻撃を叩き込む技で、「天の連舞」は、上昇しつつ連舞を繰り出すという技だ。



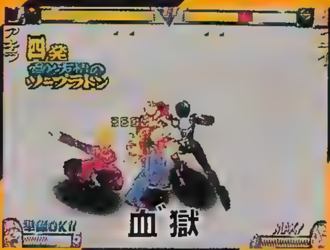
カウンター技としても使える裏裡門。割り込みならツープラトンがオススメ。

愛と友情のツープラトン攻撃



アキラ

まず、[illegible]締めに[illegible]した相手をアキラに殴らせ、[illegible]まいにゃ[illegible]人でボコボコに！さすが外道だぜ



エッジ

[illegible]エア！きりきり舞いさせたる！



岩

相手の足下めがけて跳びかかり[illegible]しかる後に叩きつけ大会を敢行する技。

謎の学園 ジャスティス学園

機動教師 英雄

素早い動きで相手を押さえ込もう。

英雄は、その冴えない外見とは大きく違い、スピードもパワーも兼ね備えたラッシュ系のキャラクターである。

ある程度動かせるようになるだけで、きっと君は英雄の魅力に取り付かれるはずだ。では誌面が少ないので、早速必殺技の解説にいこう。

●正波拳

カプコン伝統の技である波動拳の流れをくむ技。空中でも出すことができ、3発まで連続入力することができる。

地上で使うのであれば大攻撃のキャンセルから連続技を狙い、空中で使うのであれば間合いを離してのけん制はもちろん、エアバーストに組み込んでいこう。

●実直拳

対空技や地上で相手にヒットさせるよりは、連続技で使ったほうがいいだろう。技の硬直は意外と少なく反撃されにくい。

●真円脚

小だと1ヒット、大だと3ヒットする。相手が根性カウンターを使ってくると予想すると、小と大を混ぜていくことは非常に重要になる。大攻撃からキャンセルして連続攻撃になるのもいい。

●雷鋭蹴

空中のみの必殺技。素早い動きで3回まで連続入力可。

●島津流正波拳

正波拳の強力版。きっちりキャンセルすれば連続技として成立する。ヒット確認ができたら狙っていこう。

●島津流真実直拳

ストⅢのリュウの真・昇龍拳を思わせる完全燃焼アタック。威力が高く、大攻撃から連続技として成立するので、できる限りつなげていきたい技である。(担当:がっちん)



連続技は実直拳か島津流真実直拳がオススメ。

正波拳(空中可)	↓↘→+P
実直拳	→↓↘+P
真円脚	↓↙←+K
雷鋭蹴	(空中で)↓↘→+K
完全燃焼アタック	
島津流真正波拳	↓↘→↓↘→+P
島津流実直拳	↓↙←↓↙←+P

白衣の悪魔 響子

長〜い足で、相手のガードを揺さぶれ!

ジャスティス学園のマドンナ、響子先生最大の武器は、その美しい脚線美。そのほかのキャラとは比べものにならないリーチの長さで、相手のガード方向を揺さぶるのだ!

響子の足技で最も信頼できるのが、しゃがみ大キック。



レバー後ろ入れ大キックは、しゃがみガードを崩す中段攻撃だ。

異常にリーチの長い下段攻撃になっており、その後熱血コンボや必殺技に連携すれば、隙の大きさも気にならない。

レバー後ろ入れの大キックも重要。この技は、かかとを振り降ろす中段攻撃になっており、しゃがみ大キックと組み合わせて使うことで、相手のガードを迷わせられる。

この2つの技を主軸に闘っていくことになるのだが、もちろん響子にも弱点がある。

響子の弱点は、相手との密着状態で使える、小回りのきく小技を持っていないこと。普通のキャラと違って、立ち小パンチ・小キックがいまいち使い勝手がよろしくないので、密着戦を挑まれたら、しゃがみ小キックからの熱血コンボで追い払うようにしよう。

必殺技は、どれも特殊なものが多いが、その中での注目は触診。コマンドを入力するとダッシュして相手をつかみ、その後キックの連続入力で、連続膝蹴りを叩き込むというもの。非常にダメージが大きい上に、つかんだ後も相手がダウンせず、密着状態から再開するので、その後の攻めが色々と面白そうだ。(担当:善之字元帥)

出席確認	↓↙←+P
回診	↓↙←+K
触診	↓↘→+P後K連打
片翼の構	↓↘→+K後PorK連打
完全燃焼アタック	
死の介護	↓↘→↓↘→+P
天獄への階段	↓↘→↓↘→+K

英雄



実直拳からの空中正波拳。減りも大きく[illegible]

響子 ソーラトン



響子のソーラトンは体力回復。回復量は[illegible]

新・武器格闘ゲーム（仮）

本格をどう魅せる!?

紹介2回目となる今回は、キャラクターのアクション再現に重要な役割を果たす「モーションキャプチャー」収録風景と、それを演じている役者さん（格闘家）にスポットを当てていくぞ。

より精緻に、存在感のある動きを目指す！

「新・武器格闘ゲーム（仮）」では、登場キャラクターたちの使う技を、本場中国の武術チャンピオンやアクション映画・時代劇などで活躍中の現役俳優といった方々が演じている。こうした「本格の技」をモーションキャプチャーすることにより、キャラの動きにこれまで以上の「説得力」をもたせようと、現在、スタッフが鋭意制作中だ。

しかしこの「モーションキャプチャー」という言葉、いままでは随分と耳にするようになったが、「じつのところよく知らない」という読者もいるかもしれない。そこで今一度、「モーションキャプチャー」とはなんのことなのか、かるく解説しておこう。









中山孝幸（なかやま　たかゆき）
今回の撮影における主な演目：ヌンチャク、キック、忍者刀、他各種演出モーション
経歴：フリーの俳優によるアクショングループ「プロファイター」の代表者。柔道、空手、テコンドー、ジークンドーなど、各種格闘技の経験を持つ。「プロファイター」では、各種イベントの総指揮、演出、出演の3役をかねる。
　13歳の頃に空手を初めて以来、映画、ビデオなど多くの映像作品に出演する。その傍ら、ブルース・リーに影響を受けて独学でヌンチャク術を身につける。またブルース・リー好きが高じて、ＢＦＣ（ブルース・リーファンクラブ）の会長を務めたこともある。
本人のコメント
我流ではありますが、ヌンチャクと蹴りには自信があります。モーションキャプチャーでは、技の正確さが必要とされますが、今回の撮影では充分に自分の力を発揮できたと思います。私の技の切れを堪能してください。
主な出演作品及び活動：映画…「座頭市」（88年）Ｖシネマ…「こちら凡人組」「押忍！空手部」「仁義なきイレブン」その他…パワーレンジャー、メガレンジャー（メガレッド）、伊勢戦国時代村、ets…
開発チームのコメント
真に「音速のヌンチャク」！空を裂き残像を残しつつ動くヌンチャク（本当）に、「ヌンチャクって本当にあんなふうに動くんだ…」とただただ驚くばかり。ブルース・リーの映画しか知らなかった我々は、その生の迫力に病みつきになってしまいました。凄かったです。

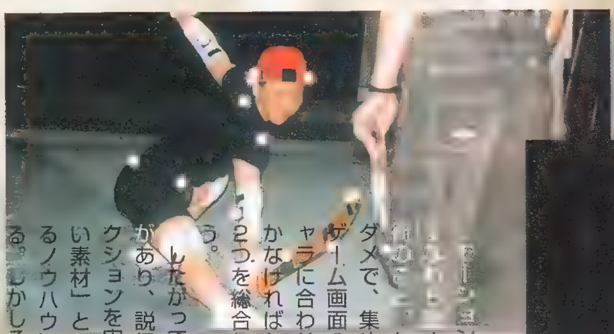
玉寄　兼一郎（たまより　けんいちろう）
今回の撮影における主な演目：日本刀
経歴：柔道、少林寺拳法、テコンドーをベースにJAC流アクションを加え、俳優、アクション指導で活躍中。
現在、ダン・イノサント師父（ブルース・リー認定唯一のジークンドー・インストラクター）認可の「IUMA日本振藩国術館」にてジークンドー（ジュンファングンフー・カリ・ムエタイ・シューティング）を練習する傍ら、俳優藤岡弘氏に指示、古武道、刀道などを学んでいる。
本人のコメント
モーションキャプチャーでは、身につけている技術をただ披露するだけでなく、どうすればゲーム画面上で見栄えのする動きになるかを、計算してアレンジすることが重要です。
主な出演作品：3-4×10月、ジパング、東方見聞録、喧嘩屋右近
主なアクション指導作品：ファンシィダンス、カンコンキンシアター公演、アクション映画夢紀行
開発チームの印象
鉄拳3、ソウルエッジとこれまでに何度もモーションキャプチャーのお手伝いしていただいています。さすがに（本業のほうでも）場数をこなされているだけあって、我々の無理な要求にも、想像以上のすばらしい動きで答えていただきました。荒々しい個性が、確実にキャラに反映されると思います。

柴田　賢（しばた　けん）
今回の撮影における主な演目：勝ちポーズ等の演出モーションets…
経歴：現在、中山氏とともにアクショングループ「プロファイター」で活躍中。器械体操、少林寺拳法、中国拳法（長拳、棍術）等の各種格闘技の経験を持つ。「プロファイター」では、各種イベントの脚本、演出、出演をかねる。
ダイナミックで力強い男性的な動きから、しなやかな女性の動きまで、役幅の広さに定評あり。これまでにテレビドラマ、時代劇、映画、ビデオなど、多くの作品に出演している。またスタントマンやダンサーとしても活躍中。
本人のコメント
ゲームの仕事は初めてなので、楽しませていただきました。普段から男女を問わず多くの役柄をこなしているので、今回の撮影では私なりの個性を発揮できたと思います。私の色気と浪速魂を堪能してください。
主な出演作品及び活動：時代劇…「三匹が斬る」「銭形平次」その他…メガレンジャー（メガピンク）、伊勢戦国時代村、ディズニーランド（ダンサー＆スタント）、etc…
開発チームのコメント
見ているとこちらが心配になるほどの体の柔らかさ。女性の動きは、女性以上のなまめかしさがありました。色っぽいです。いや、ほんとに…。



姜　馳（ジャン・チー）
今回の撮影における主な演目：中国武術全般（剣、刀）
経歴：7歳で武術を始め、11歳でプロの武術家となり、河北省武術チームに在籍。中国での全国武術大会において、双鞭3位、長拳6位、翻子拳5位の成績を収める。24歳より日本で太極拳の指導を行い現在に至る。
本人のコメント
モーションキャプチャーの仕事ができてとても嬉しかったです。中国の武術をもっと紹介したいです。
開発チームのコメント
素早く華麗な剣の動きは、真に「本物の中国武術」！流れるような演舞に、一同魅了されました。

李　天媛（リー・ティエンユエン）
今回の撮影における主な演目：中国武術全般（剣、刀、棍、槍）
経歴：本場中国の武英級武術家。13歳でプロの武術チーム（山西省）にスカウトされ訓練を受ける。中国本土の全国武術大会において、槍術優勝（90年、92年）、双剣準優勝2回、剣術・翻子拳準優勝数回。日本で本物の中国武術（徒手＆武器）を演じることができる数少ない美人武術家。
本人のコメント
多彩かつ無限に存在する中国武術の技法を紹介できたことを大変幸せに思っています。
開発チームのコメント
李先生の派手で切れのある棍の動きは、ナムコＶＳ開発部のモーションチームを唸らせました。「新・武器格闘（仮）」は李先生なしでは語れないゲームになりそうです。





モーションキャプチャーとは、動きのデータをとる技術のこと。ただしそれだけではダメで、集めた動きのデータをゲーム画面のなかで動き回るキャラに合わせ、修正を加えていかなければならない。主にこの2つを総合した技術のことをいう。

したがって、「格好良く、切れがあり、説得力のある」3Dアクションを実現させるには、「良い素材」と「フィードバックするノウハウ」の両方が必要となる。しかしそこはナムコ、「モーションキャプチャー＋ゲーム性」の成功例を、すでに「鉄拳3」で証明済みだ。技術の蓄積なら十分。あとは動きの素材、演じる役者次第。

というわけで、今回撮影に参加した方々のプロフィール、撮影時の主な演目等に加え、ナムコ開発スタッフのコメントをつけて、その意気込みと「本格ぶり」を感じ取ってもらいたい。

新武器格闘(仮)制作秘話
モーションキャプチャー編



技アイディア大募集

この「新・武器格闘ゲーム（仮）」では、ゲームに登場するキャラクターたちが使うさまざまな技のアイディアを、現在一般から募集中だ。詳しいことは前号を見てもらいたいが、応募に関してとくに難しい制約はないので、自由な発想でどんどん応募してほしい。普段、遊んでいるときに「こんな動きの技があればいいのになぁ」と思ったこととか、友達と話していてネタに上がった技アイディアなどがきっとあるはず。それを応募するのだ！

ちなみに動きだけでなく、こんな武器で闘ってみたいなんていうアイディアも募集しているので、ガンガン送ってください。

▼応募の決まり
官製ハガキまたは封書に1：技アイディア（イラスト可）、2：ご意見、要望、3：住所、4：氏名、5：年齢、6：電話番号、7：職業（学校名）を記入の上、
〒146　大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ
ナムコ・新・武器格闘ゲーム技大募集ゲーメスト係
までお送り下さい。
▼応募の締め切り
1997年12月26日（金）消印有効
▼使用者には素敵なプレゼントが
A賞：オリジナルジャンパー、オリジナルCG（スタッフサイン入り）
B賞：ゲームデザイン画集、スタッフ寄せ書き色紙
さらに「新・武器格闘ゲーム」のオリジナルテレホンカードを200名にプレゼント！
※ゲームに採用されたアイディア等の著作権そのほか一切の権利は、（株）ナムコに帰属します。応募作品の返却は致しません。

A賞とは応募してきた技アイディアそのものを採用するものです。

B賞とは応募してきた技アイディアの一部を採用するものです。



新生ノア

ノアの総帥・キースの意志を継ぐサイキッカーたちの集まり。カルロを中心に統率され、今度こそ、新たなサイキッカーの理想郷を目指す。

PSYCHIC FORCE 2012 STORY I

西暦2010年。かつて人類が持ち得なかった未知なるパワーを操る超能力者。

彼らはサイキッカーと呼ばれ、核に代わる軍事兵器として、国家レベルの人体実験を強いられ続けていた。

その1人であったキースは、人間の非人道的な行為に反抗すべく、サイキッカー集団『ノア』を結成する。

だがキースの親友であったバーンは、ノアの手段を選ばぬ破壊行為に懸念を抱き、そんな彼の暴走を止めるべく、ノアの総帥となったキースに戦いを挑んだ。

互いの想いをぶつけあうように死闘を繰り広げるキースとバーン。そしてその2人の決着は、突然起こったノア地下要塞の爆破消滅と共に終焉を迎えた。

その幕引きを行ったのは、同じサイキッカーであり、ノアの同志であったリチャード・ウォン。

ウォンは、裏で軍上層部と密約を交わし、ノア本部の破壊と同胞の身柄引き渡しを手土産に、彼のアイディアである軍サイキッカー部隊の指揮権を手に入れたのだった。

ノア本部の爆破消滅により、多くのノアの同胞は、理想郷を夢見ることなく命を落とし、また生き残った者の大半も、ウォンの手引きによって侵攻してきた軍に捕らえられた。

そしてキースという指導者を失ったサイキッカーたちは、再び暗黒の時代の迷い子となったのである。



流水の臥竜 カルロ

●年齢：24歳／●性別：男／●能力：水

ウォンの率いる軍サイキッカー部隊によって、サイキッカーたちは行き場のない生活を強いられていた。数年前、サイキック研究所に囚われていた彼は、妹のレジーナと共にキースによって救われた。ノアに希望を見いだしていたカルロは、もう一度、サイキッカーのための理想郷を作るため、自らキースの代弁者として同志を集める。

明晰な頭脳と類い稀な超能力を武器に、迅速かつ合理的に計略を遂行するカルロ。

だが、同胞ガデスの裏切りによって、大半の仲間をウォンに売り渡された新生ノアは、残った同志たちの間で不信感が生まれ、早くも空中分解の危機を迎える。

カルロの前にしか現れないという新生ノアの総帥キースとは、本当にあのキースなのか？それとも彼の作った影武者なのか？

窮地に追い込まれたカルロは、最後の決断を迫られる。





爆炎の鳳凰 レジーナ

●年齢：22歳／●性別：女／●能力：火炎

理想郷を築くため、自らの命を賭けて戦う新生ノアの女性戦士レジーナ。しかし、彼女の戦う本当の理由は、兄のため。兄への強い憧れ、兄への想い。兄、カルロに対する気持ちが彼女を戦場に駆り立てる。

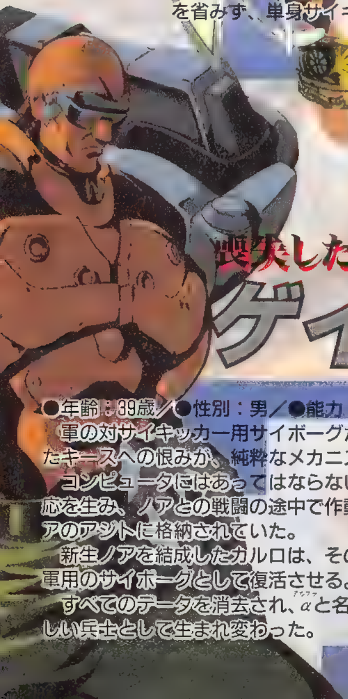
ノアの崩壊後、軍サイキッカー部隊に追われながら、同志を集め続けるカルロを支えていたレジーナ。

2年の歳月を経て、ようやく新生ノアを誕生させた。だが、ガデスの裏切りによって新生ノアは崩壊の危機に。

苦悩する兄の姿を見かねたレジーナは、ウォンを倒すため、危機を省みず、単身サイキッカー部隊の本部へ乗り込んで行く。







喪失した鋼の心 ゲイツ

●年齢：39歳／●性別：男／●能力：科学

軍の対サイキッカー用サイボーグだったゲイツ。妻と娘を殺されたキースへの恨みが、純粋なメカニズムに彼をさせなかった。

コンピュータにはあってはならない感情が、機械の体との拒絶反応を生み、ノアとの戦闘の途中で作動不能となったゲイツは、旧ノアのアジトに格納されていた。

新生ノアを結成したカルロは、そのゲイツのボディを回収し、対軍用のサイボーグとして復活させる。

すべてのデータを消去され、α（アルファ）と名付けられたゲイツは、ノアの新しい兵士として生まれ変わった。

サイキックフォース 2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

そして2年、第2次超能力大戦が始まろうとしている

構成：Aoe

軍サイキッカー部隊

[illegible]



墜ちた天使 エミリオ



●年齢：16歳／●性別：男／●能力：光

バーン、ウェンディーと共にノア本部に潜入したエミリオ。だが、ノア地下要塞の爆発に巻き込まれた彼は、突如介入してきた軍の手によって捕獲され、サイキック研究所に幽閉されてしまう。

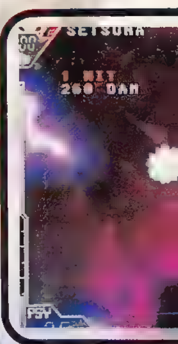
実験用サンプルとしての運命を待つだけのエミリオに、意外な人物が救いの手を差し伸べた。リチャード・ウォン。なぜサイキッカーの敵であるはずの軍にウォンがいたのか？憔悴したエミリオのガラスのような心は、その疑問に答えられる余裕はすでになくなっていた。

そして2年後。エミリオはウォンの率いる軍サイキッカー部隊にいた。破壊を好み、自己の能力に悦する今の彼の目に、以前のような悲しみの色はない。その中で、彼が忌まわしい超能力と恐れていたものまでが、徐々に覚醒を始めていた。



狂える闇の律動 刹那（せつな）





●年齢：27歳／●性別：男／●能力：闇

あんな親父のようになりたくない！

力を望んだ彼は、家を飛び出し、絶対的な権力を掌握していた軍の一兵士として入隊を果たす。

だが、そこで彼を待っていたものは今までと何ら変わらぬ屈辱の日々。加えて、彼のような境遇の男が士官に上がれる術は、まったくといってなかった。

このまま軍の消耗品で終われるか！ウォンの人工サイキッカー計画を耳にした彼は、ウォンのところへ走り、その実験台として志願する。

自分自身の肉体と引き換えに手に入れた未知なる脅威の力。最強を自負する絶対的な自信とプライド。人間であったがゆえのサイキッカーに対するライバル心は狂気にまで燃え盛り、その炎はやがて、仲間のガデスや創造主であるウォンにまで向けられる。

軍の秘密兵器、人工サイキッカー完成体第一号。その名は刹那。

急進天下唯我独尊 ガデス



●年齢：33歳／●性別：男／●能力：重力

強力な超能力が覚醒した日、彼は至高の喜びを感じたことだろう。なぜなら信じる者は己のみだったのだから。

差別される側から差別する側へ。新生ノアの所属だった彼が、同胞を売ってまで軍の傭兵として寝返ったのは当たり前の選択だった。

すべては自らの思うがまま、その時の気分次第。カルロの理想もウォンの野望も知ったことではない。彼にとっての戦いとは、ただの遊びにすぎないのだ。



PSYCHIC FORCE 2012 STORY II

そして2年後の西暦2012年。

ウォンの力を得て、軍の超能力研究は飛躍的な進歩を遂げた。

これにより世界各国が軍事バランスを取るべく、競って超能力の軍事利用に力を注ぐ結果を招く。

世界中で次々と実験用サンプルとして捕らえられ幽閉されるサイキッカーたち。

それにより、もはやサイキッカーの存在は、一部の人間しか知らない極秘事項ではなくなっていた。

民間レベルでのサイキッカーの告発。人目を忍び次第に居場所を失ってゆく超能力者たち。時代は彼らに死の宣告をしたかに思えた。

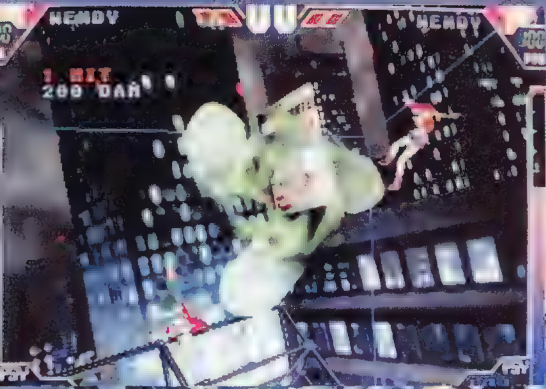
だがそんなある日、絶望の中で暮らしていたサイキッカーたちの元へ、キース復活のテレパシー通信が流れる。発信者は崩壊したノアの元同志であったカルロ。

死んだと噂されていたキースは生きていたのか？生きる希望を胸にカルロの元へ集まる、世界中のサイキッカーたち。

ここにカルロを中心とした新生ノアが誕生する。対するは、ウォン率いる軍サイキッカー部隊。そしてもう1人。サイキッカーのみを狙う謎のハンター、マイト。果たして彼の正体とは？

サイキッカーの明日を賭けた戦いは、日に日に混沌としていく。

フリー





悠久の風と共に ウェンディー



●年齢：17歳／●性別：女／●能力：風
　ノア本部の爆破消滅は、ウェンディーを、バーン、エミリオと生き別れにさせた。
　爆発の炎の中に消えていったソニアと名乗ったあの女性は、本当に姉のクリスだったのか？
　その答えを見付けるべく、そしてバーンとエミリオを探すため、ウェンディーは１人、危険な戦いの中に身を投じる。
　彼女の前に立ちはだかるのは、新生ノアの追っ手やサイキッカーハンター、マイトの強力なサイキックパワー。そして、軍サイキッカー部隊の刺客として現れるエミリオ。
　ウェンディーは、昔のエミリオの心を取り戻すことができるのか？　また、知らず知らずのうちに彼女の心に芽生えたバーンへの想いの結末は？

ひかりのこえを紡ぐ少女 パティ

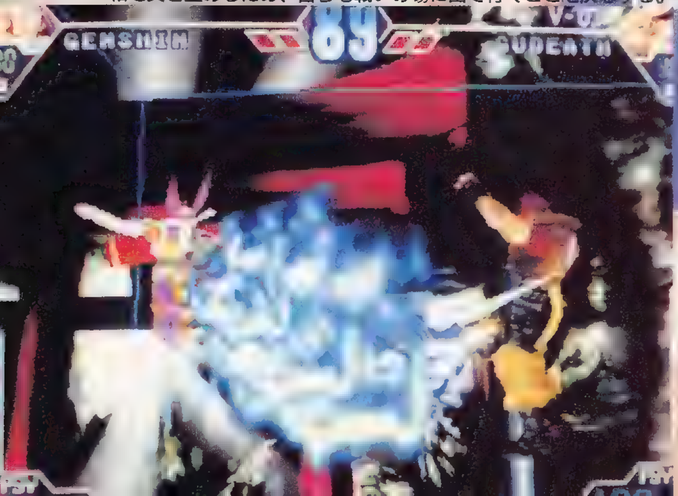


●年齢：15歳／●性別：女／●能力：音
　母の不思議な力が宿った声。その子守り歌は幼子を泣き止ませ、いたわりの言葉で病人は健康を取り戻した。
　同じ能力を受け継いだパティは、失踪した母の行方を探す旅に出る。
　超能力（ちから）は『人を傷付ける力ではなく、人を救うための力』と願うパティ。だが、彼女の超能力に、軍や、新生ノアの追及の手は伸びる。
　そのパティの前に現れたサイキッカーハンター、マイト。対極的な2人の間に生まれる不思議な友情。
　奇妙な関係で結ばれた2人は、行動を共にすることに。
　そして、母がすでに殺されていることを知ったパティは、その真相を突き止めるため、自らも戦いの場に出て行くことを決意する。



無明転回 玄信（げんしん）





●年齢：60歳／●性別：男／●能力：呪術
　影高野の退魔師、玄信。彼は、かつて超能力を邪悪な化身と恐れ、世界中のサイキッカーを退治に行脚した六道玄真の兄弟子にあたる。
　退魔の行を終え、総本山に帰った玄信の前にあったのは、全滅した影高野の姿。
「影高野（ここ）を滅ぼしたのは、サイキッカー……」
　ことされる前に、そう言い残した兄弟弟子の言葉だけを手がかりに、玄信は再び総本山を後にし、仲間の仇を討つ旅に出る。
　影高野を全滅させたサイキッカーとは、新生ノアか？それとも軍サイキッカー部隊の仕業か？

そして…この物語の鍵を握る主人公



疾走する狩人 マイト

●年齢：16歳／◎性別：男◎／能力：雷撃

辻斬りのようにサイキッカーを狙う少年、マイト。彼の敵は、軍サイキッカー部隊でもノアでもない。

ただ、サイキッカーを狩ることのみ。その使命だけが彼を動かしている。

マイトには、過去の記憶がまったくない。あるのは、マイトという名前と、重い傷を負って倒れていた自分を救ってくれたパティのことだけだ。

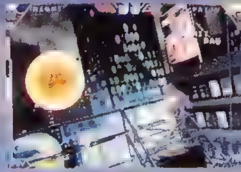
パティの不思議な力が宿った声は、マイトの砂漠のような心に潤いをもたらせてくれるのか？

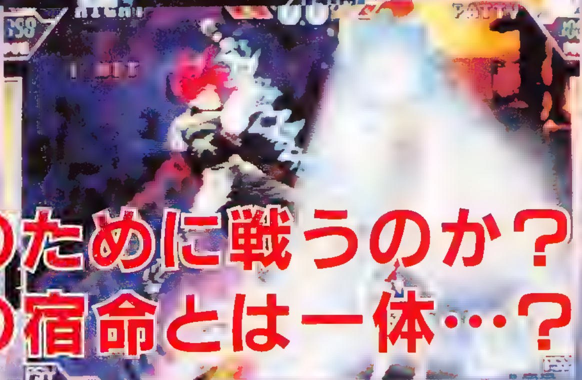
パティの歌声に温かいぬくもりを感じるマイト。だが、マイトのサイキッカーハンターとしての宿命は、そのパティの命をも奪おうとしていた…。











何のために戦うのか？ 彼の宿命とは一体…？

TAITO WOLF

今回のPF2012を第1弾に、今後続々と新タイトルが登場予定の、タイトーの新基板「TAITO WOLF」。果たしてどのへんが大きく変わったのだろうか…。

まずはグラフィック面で、飛躍的進化を遂げているのが特徴。前作と比べてみても、一目瞭然といえる。

そして、オペレーターに良心的な価格で販売されることも大きい（正確な価格は表記できませんが…）。オペレーターの方がたくさん購入してくれるほど、出回りも良くなるわけだし…。

とにかく凄い基板なことは間違いない。今後のタイトルにもぜひ期待してほしい！



これが前作「サイキックフォース」（FX-1）のゲーム画面だが…、



TAITO WOLFでは、これほど美麗。

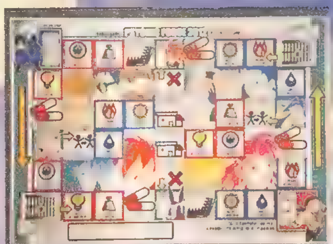
毒電波通信（仮）

今回から本格的に始まるPF2012。さっそくコーナーを開設だ。

予定では、毎号プレゼントもあり、イラストその他も募集して、コーナーの拡大化を目指すとのこと。つまり今まで通り（ノリはアイランドでマル）、お手紙送って、って感じ。

それではプレゼントだが、まず今回のブツは『PF2012特製すごろく』。開発者イラストで飾られた、貴重なアイテムだ。2人仕様だが、PFの世界にのめり込むこと疑いなしの、本家顔負けのゲームに仕上がっているぞ。

今回はこれを大放出、3名さまにプレゼントだ。応募の宛先は、本誌プレゼントコーナー（P-190）に詳しく載っているので、そちらを見よう。みなこぞって応募だ！



本誌のアンケートハガキを使って応募してくださいね！

オヤジの拳が光って唸る!…以下略

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK™

豪鬼の参戦により、事態は風雲急を告げて…いるのかどうかはこの時点ではまだ不明。でも、ひと通り隠しネタも今回で放出したし、もうこりゃあ、もりもり闘るしか!

そしてヤツは蘇る! CPU戦「拳を極めし者」出現条件

ついに明らかになった出現条件。もちろん目指すは、打倒「真・豪鬼」!!

担当:GED

●CPU戦で「豪鬼」が出現

CPU戦で以下の条件を満たすと、最後の敵と闘う寸前に豪鬼が乱入する。

(出現条件)

①ノーコンティニュー

②1ラウンドも負けがない

③パーフェクト勝ちを

1回以上(1本制のとき)

2回以上(3本制のとき)

3回以上(5本制のとき)

4回以上(7本制のとき)

それぞれ達成している

(チープフィニッシュパーフェクトは認める)

●豪鬼乱入後に「真・豪鬼」が出現

CPU戦の最後に豪鬼が乱入してきたとき、以下の条件を満たした状態で勝利すると、倒れた豪鬼が再び立ち上がり、真の力を解放した姿で(真・豪鬼となって)勝負を挑んでくる。

(出現条件)

①ノーコンティニュー

②1ラウンドも負けがない

③パーフェクト勝ちを

2回以上(1本制のとき)

3回以上(3本制のとき)

4回以上(5本制のとき)

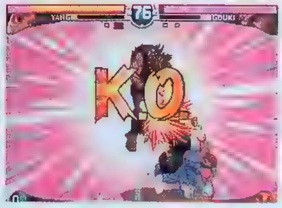
5回以上(7本制のとき)

それぞれ達成している

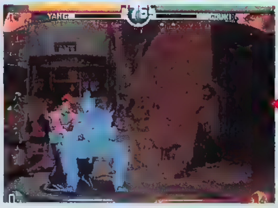
④全ステージで、チープフィニッシュは3回以内である

⑤豪鬼戦でジャッジ判定が1回もない

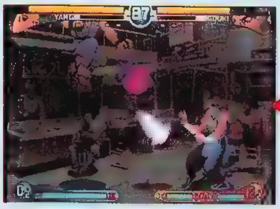
⑥豪鬼にスーパーアーツフィニッシュかパーフェクトフィニッシュを1回以上達成する



豪鬼にSフィニッシュ(Pでもいいけど)するのを忘れずに。



倒れた豪鬼がムクッと起きあがり、「真・豪鬼」となって立ちはだかる!



真・豪鬼は、豪波動拳を空中で2発撃ってくるぞ!

規定パーフェクト数で「拳を極めし者」と対決だ!!

もうCPU戦で真・豪鬼に乱入されたことのあるプレイヤーも多いと思う。そして、ヤツの猛攻にボコボコにされ、復讐を誓ったプレイヤーも多いことだろう。

そんな「打倒豪鬼&真・豪鬼」に燃えるプレイヤー必見なのが、ここに掲載されている豪鬼&真・豪鬼の出現条件だ。思う存分「拳を極めし者」との闘いを堪能してほしい。

豪鬼や真・豪鬼と闘うためには、まずパーフェクトを数多く取るようにしなければらない。出現条件にある「○本制」とは、設定ラウンド数のことで、ノーマル設定だと2ラウンド先取したほうの勝ちとなる「3本制」。サービス台などで見かける3ラウンド先取で勝ちとなるものは「5本制」だ。

「チープフィニッシュ」とは、いわゆる「削り勝ち」のこと。豪鬼の出現条件を満たすだけならいくらチープフィニッシュがあってもかまわないが、真・豪鬼と闘うためにはそれが3回以内でなければいけない点に注意してほしい。



「滅」が真・豪鬼で、「天」が豪鬼バスターの証。

●CPU戦で「途中乱入キャラ」が出現

CPU戦の4~6人目に勝利した時点で以下の条件を満たしていると、各プレイヤーキャラごとに設定されたCPUキャラが乱入してくる。

(出現条件)

①ノーコンティニュー

②スーパーアーツフィニッシュを

3回以上(1本制のとき)

5回以上(3本制のとき)

7回以上(5本制のとき)

9回以上(7本制のとき)

それぞれ達成している

(ただし、スーパーアーツによるチープフィニッシュは数えない。パーフェクトでのスーパーアーツフィニッシュは認める)

※例外:エレナの「ヒーリング」の場合、ヒーリング終了後に体力がMAXまで回復すれば、それがスーパーアーツフィニッシュ1回分とみなされる。ただし、これは1ラウンドに1回のみ。

Sフィニッシュしまくりで途中乱入キャラ登場!

とにかくスーパーアーツフィニッシュを心がけてCPU戦を勝ち抜いていこう。そして、4~6人目に勝った時点で規定数を満たしていると、各キャラ特定のCPUキャラが乱入してくる。7~8人目に勝った後では規定数を満たしていても条件判定が行われないので、必ず6人目までに規定数を満たしておくこと。

「例外」のところにもあるように、攻撃力を持たないエレナのヒーリングは、ヒーリング終了時に体力がMAX状態であることがスーパーアーツフィニッシュの代わりとなる。

初心者向け

空中ブロッキング入門

強く楽しく空中戦。

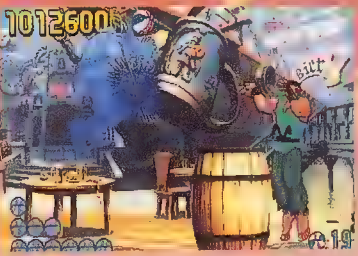
担当：RED

空中防御で差をつけろ！

空中ガードがないストⅢの世界では、それに代わる重要なテクニックとして空中ブロッキングがある。

空中ガードが「誰でもできること」であるのに対し、空中ブロッキングはやや難しく、実戦レベルで使えるようになるためにはある程度の練習が必要だ。

しかし、空中ブロッキングがある程度でもできるプレイヤーと、まったくできないプレイヤーとでは、対戦においてかなりの差がついてしまうのもまた事実。「空中ブロッキングって何か難しそうだし…」と敬遠している人も、このページを参考にCPU戦で練習してみよう。大丈夫ー思ってるより難しくねーから！



ボーナスステージでの練習もオススメ。

空中ブロッキングって超反応なの？

まず最初に頭に入れておいてほしいのは、空中ブロッキングは、**技が当たる瞬間を見切って入力するものではない**、ということ。うまい人がカッコよく空中ブロッキングしまくっているのを見て「すげ〜超反応だ…あんなこと自分にはできない…」と思っていた人もいると思うが安心してほしい。**反応速度はそんなに重要な要素じゃないのだ。**

では、空中ブロッキングって、どういう風に入力していくのがよいのだろうか？

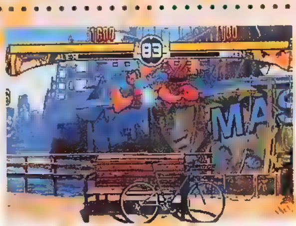
ズバリ、基本かつ初心者向きなのは、「**相手とぶつかり合いが起きそうなところで、あらかじめ入力をして、ブロッキングができたらラッキー！反撃だァ！**」という考えに基づく入力だ。「あっ昇龍拳打たれた！空中ブロッキングだっ！」というノリではないので、反応速度はあまり重要じゃないワケ。

2回入力がオススメ

具体的には、**ジャンプの軌道の頂点付近で1回、下降中に1回、と1回のジャンプ中に2回ブロッキング入力する**のがオススメの入力方法だ。

入力する方向は、下→前、もしくは前→下のように、1回目と2回目を違う方向にすること。2回とも同じ方向に入力すると、2回目の入力は無効となってしまうぞ。

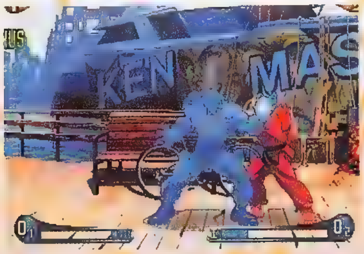
ジャンプしたらレバーをニュートラル→下（前）→ニュートラル→前（下）のように入力しよう。

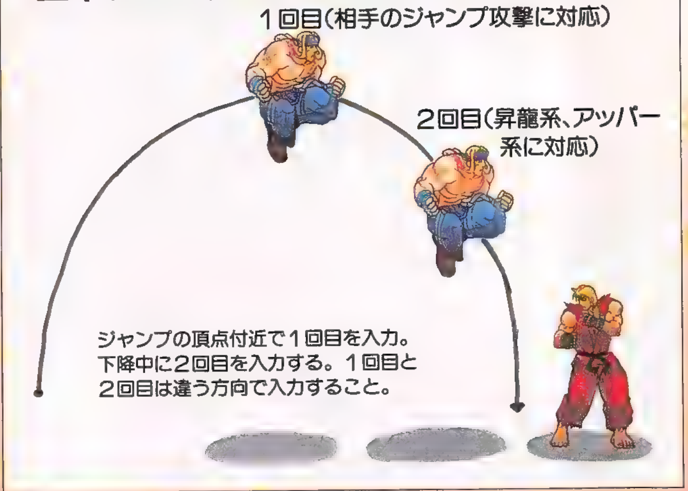

うまく2回入力できれば、相手のジャンプ攻撃も…


アッパー系の地上対空技も、結構いい確率で取れる。

この2回入力がうまくできていれば、ジャンプの頂点〜下降中に攻撃を受けても、かなりの確率でブロッキングすることができるようになるだろう。

相手に向かって跳び込むときはこのようにブロッキング入力しつつ、途中で技を出すなり、そのまま技を出さずに着地して投げ等の攻めを仕掛けていこう。特に空中ブロッキング入力しながらのスカシ投げは、2ndにおいてはかなり重要な攻め手の一つだぞ。


2回目の入力を少し遅らせると、こんなこともできる。



多段技がライバル

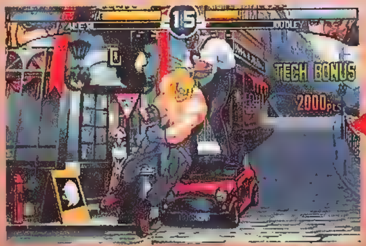
さて、この空中ブロッキングの2回入力をある程度以上こなせるようになれば、単発の対空技に対してはかなりブロッキングできるようになるだろう。

ここで問題になってくるのが、多段の対空技。分かっている相手なら、多用してくるはずだ。地上ではブロッキングからガードに移行することもできるが、空中ではそうもいかない。全段ブロッキングしなくてはいけないので、非常にやっかいなのである。

対策は、キャラごとにどんな多段対空技があるのかを覚え、それらの技を使ってくる対戦相手のときは注意するしかない。もし跳び込んだときにそれらの多段対空技を使われたら、その場で判断して連続でブロッキングを入力するのだ。

ハッキリ言って、不意に多段対空技を使われたのを、反応して連続でブロッキングするのは上級者でもかなり難しいことなので、初めのうちは全然できなくてもOK。一発目さえブロッキングできていれば、とりあえずよしと考えよう。


あっ多段対空技出された！もう1回ブロッキング入力しなきゃ！



あ〜あ、失敗。難しいんですよ。

"中級"から１歩前へ出たいアナタへ

間合いを把握して「屈む」ことの危険性を知ろう!!

相手との距離を測った上で作戦を練るのは至極当然なこと。君は屈んだままで闘ったりしていないか？

担当：P・鈴木

まずは"間合い"とは何かを知ろう

メスト誌上でも頻繁に使用される「間合い」という言葉。この「間合い」、単純に相手との距離という意味で、近距離＝間合いが近い・狭い、などの使い方が主流である。

当然、相手との距離によって作戦（動き方の指針）を変えていくのが上達の第一歩であって、まだ対戦で連勝できない人はこの部分がやや甘いのかもしれない。この機会に覚えておくといい。

さて、詳しい説明に入ろう。間合いを知る上で最も難しい内容が、

「中距離、と一言でくくっても、各キャラによってその範囲は異なる」

というものだ。これは「間合いの遠近はただ単に相手と何センチ離れている、という点だけで称しているのではない」という理由からである。

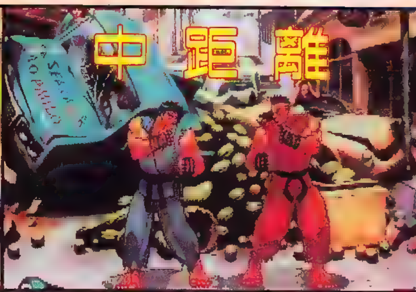
例を挙げよう。アレックスの大足払いは、他キャラの足払いよりもややリーチが長い。さらにリープアタックの技の性質が「判定が出続ける」であるために、表の定義からすれば中距離間合いが他キャラよりも広い。

また、近距離間合いが他キャラよりも広いキャラもいる。ダッドリーやいぶきなどは、そのターゲットコンボの多さから、少しぐらい離れていても大ダメージを与えられる（いぶきはリーチ不足かも）。

自分のキャラの持つ技を考えた上で間合いが決まり、得意間合いも決まるのである。覚えておこう。


同じゲーム画面なのに、一方は中距離で、一方は近距離。

さて、今回は、特に深いテーマを選んでみた。それは中距離での立ち・屈みの選択だ。

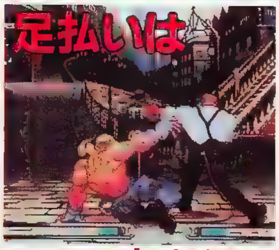
	遠距離	中距離	近距離
間合いを目で見よう			
おおまかな定義	・一方のキャラが持つ技のみもう一方のキャラに届く ・あるいはそのキャラの持つ最もリーチの長い技のみ届く ・ハイジャンプしたくなる ・必殺技を使いたくなる	・大足払いくらいしか下段技が届かない ・連続技はあまり考えられない ・リープアタックを出しやすい ・判定の強い牽制技が空振りするかしないか微妙 ・前ジャンプすると相手にほぼ密着する ・前ダッシュするとほぼ投げ間合いに踏み込める	・下段技が豊富 ・大ダメージを与えられる連続技を狙える ・投げを考えて闘える ・ジャンプ攻撃を出す場合に前ジャンプだと相手を跳び越えてしまう ・近距離用の通常技が出る
主に狙っていく行動	・ハイジャンプして一気に間合いを詰める ・必殺技を使って勝負を早める ・最もリーチの長い技を出して相手の出鼻をくじく ・前ダッシュして中距離戦へ ・後ろジャンプしてとりあえず互いに技が届かない間合いに逃げ、態勢を立て直す ●ブロッキング…超ローリスク ローリターン	・大足払いで転ばせる ・リープアタック ・牽制技を（空振りでもいいから）出しておく ・前ダッシュして近距離戦狙い ・前ジャンプして近距離戦狙い ●ブロッキング…ローリスク ややハイリターン	・下段技（小）での牽制で中距離戦を狙う ・下段技からの連続技で痛い一撃を狙う ・とりあえずリープアタック ・固有の中段技を出す ・垂直に跳んで様子を見つつ中段、下段（スカして足払い）で揺さぶる ・投げを狙う ●ブロッキング…ハイリスク ハイリターン

ちょっと待て！君はいつまでも屈んでいないか？

近距離間合いならば、下段からの連続技が怖いので、屈んでガードするのは正解だろう。だが、中距離において常に屈んでいるのは再考の必要がある。その理由は、次ページで詳しく取り扱っているぞ。


しゃがみカウンターは 痛い!!


リープの恐怖!


足払いは 出が遅い!

中距離限定対戦指南

前ページから続いて…
つ・ま・り Stand 立つのだ!!

この間合いではただ立つ、というのが非常に重要な意味を持つぞ。しっかりと把握しよう。　担当：MVP

中距離でのある光景。A君はしゃがんで待ち、たまに足払いで牽制をかける。B君は立ったままうろうろしてリーチのある立ち技で牽制した。
――その結果――
同キャラであるが体力を見るとB君のほうが有利なのは誰の目にも明らかである。


しゃがんだほうよりも立っているほうが有利なのはなぜか?

立つことの利点とは?

では中距離において立つことの意味とは何であるか?まずはこのことを理解してもらうとしよう。

①足下の判定が小さくなる
②間合い調節がしやすい
③立ち技が強い
④ブロッキングが狙いやすい

という4つの利点が、ただ「立つ」という動作には含まれている。
ではそれぞれを詳しく見ていこう。

判定が小さいのはいいことだ

前のページでも説明してるが、立つことによって足下の判定が小さくなる。これは下段攻撃に対して非常に重要な知識だ。
そもそもこの中距離で出す技は主に相手の行動を封じるために出すいわゆる「牽制技」というのが主体となる。
ここで「牽制技」といわれる技は立ち技が主となり、これはすなわちそのキャラの中で最もリーチが長い（もしくは2、3番目にリーチがある）技を指す。

このときにしゃがみガードならガードしてしまう場合でも立っていればスカせることがあるのだ。つまり、そのスキに反撃が可能というわけである。
もちろんこのときにガードしてもよい。つまり「立ち」ガードである。


立っていればスカせる可能性があるのだ。

下段攻撃は立ち技に比べてリーチが短かったり、スタン値の溜まりが悪かったり、相打ちをとられるとしゃがみカウンターで多大なダメージを受ける恐れがあるのだ。よって下段攻撃は中距離では軽視していいと言えよう。
相手の牽制技に対しては立つのが有効なのがわかってもらえただろうか?

間合い調節しやすいぞ

立っているということは間合い調節がしやすいのである。相手の牽制技をスカしたり、自分の牽制技の間合いに調節したり、ダッシュで一気に近づける間合いに調節したりすることが容易にできるのだ。
立っているからといってガードがおろそかになるということはない。レバーを前と後ろに入れる行動なので後ろに入れればいいのである。下段は先ほども述べたように気にすることはないのだ。
ここではリープアタックという選択肢も出てくる。これで接近するわけだ。このときもリープアタックの後の間合いを考えて調節しておきたい。


前後にうろうろして間合いを測ることができるのがいい。

立ち技が強い

牽制技は主に立ち技と述べたが、これはリーチもさることながら判定も強い技が多いことが挙げられる。
ダメージ面から見ても、下段技よりもダメージが高いことがあるし、相手がしゃがんでいたらそれはかなりの差となって出てくる。
このように立ち技は強いので立つことは強い技を出すためにも必要な行動なのだ。

ブロッキングが狙いやすいのが重要

間合い調節のため、もしくは中距離から一気に間合いをつめようとダッシュしたとき、「カシーン」
といってブロッキングになったことはないだろうか?
中間距離での牽制技は総じて立ち技が多いわけであるが、立ち技はすべて前ブロッキングで取ることができるのだ。
この間合いだと下段技は届かないことが多いので、必然的にブロッキングは前でするのが確率的に非常に高いわけである。


下段技の外ならばブロッキングは前のみでOKだ。

代表的な動きとしてはレバーを➡・⬅・➡・⬅に入れるというものがある。こうすると牽制技に対して、前ブロッキングになるかガードをするか、どっちかになるはずだ。ここでもしブロッキングが成功したのなら、反撃技を入れたり、そのイニシアチブを利用してダッシュで間合いをつめたりすることができるのである。ただ単にガードのみに専念するよりもかなり建設的な行動と言えよう。
これはひとえに下段技のリーチ外でのみ有効なものであり、接近戦ではこうはいかないので注意したい。あくまで中距離で下段の心配をしなくていい間合いでの話である。


ブロッキングできなくてもガードになる。

ただし一度この間合いになれば、前ブロッキングの有利な点は絶対に狙っていくべきものであろう。何しろダメージをくらう理由がないのだから。
ちなみにこういった中距離のブロッキング後に入れる反撃技は少し考えてほしいところだ。
基本的にキャンセル必殺技等を狙いにくい間合いなので、単発でダメージの高い技を狙うことになる。この場合、必殺技等はガードされる可能性があるので（相手に到達する時間があるため）特に注意したい。
より安全で大ダメージを狙うのであれば、突進系のスーパーコンボが狙い目だ。これならば発動と同時に相手を止める効果が出るので、到達時間をあまり気にしなくていいからだ。
多少の慣れは必要であるが、せっかく攻撃できるチャンスなので、あらかじめどういった技を出していくかを頭に描きつつ前ブロッキングを狙っていこう。



スーパーコンボで反撃が理想。



●性能の異なる3種類の攻撃ヘリから自機を選択。
●アジア、北アメリカ、ヨーロッパコースの他、上級者向きのエキスパートコースを含めた4つのコースが選択できます。
●8方向レバー+2ボタン操作。
●2人同時プレイ。途中参加可能。

近日登場

画面は開発中のものです。ゲーム内容は予告なしに変更する場合があります。ご了承ください。

ZERO GUNNER™
ゼロガンナー

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

株式会社 彩京　〒164 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F　TEL／03-5340-8768(代表)　ホームページ http://mailhost.net/~psikyo/

開発スタッフ募集
■職　種／デザイナー・プログラマー・広報スタッフ　■応募資格／短大・専門学校卒以上。経験者優遇
■勤 務 地／京都・大阪　■応募方法／まずは履歴書、職務経歴書をご郵送下さい。

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.208
12.30 December 1997

なんとかヴァンパイアセイヴァー大会も無事に終わった。やっぱり全国から勝ち上がってきただけあってレベルが高い！この辺のくわしいリポート記事は、109ページからだ。
…と、思ったらもう早ゲーメスト大賞授賞式。いったい今年はどのゲームが大賞に選ばれるのか、今から非常に楽しみ（現在11月4日）。それに加え年末進行が重なり、この号が出る直前にはシンガポールのAMショーへ…。今から考えるだけでもかなり厳しいスケジュールよのう。気合と根性で乗り切れ！…るのか？



今号のむーちゃん（福井県 ナリタくん）

☆当時安い網（編目が大きい）しか買えなかったから、俺のトンボの標本には頭が無かった…。

掲載広告ご案内

表紙：「私立ジャスティス学園」

イラスト：藤原ひさし
表紙写真：「GET BASS」

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT

前作とは一味違う!

セカンドの新セオリー 前編

前作にはなかった新概念、グラップディフェンス。ただの投げ抜けかのように思えるが、実はかなり奥が深いぞ!

担当:善之字元帥

セカンドインパクトになって新たに加わったグラップディフェンス(以下GD)。一見すると、ただの投げ抜けに思えてしまうが、実はストⅢ世界のルールにのっとって使っていくと、かなり奥の深い駆け引きが見えてくるぞ!

街で横行する奇妙な戦法

さて、小難しい理屈に入る前に、街中でこんなプレイスタイルを見たことはないだろうか?

①ジャンプで跳び込んできて、対空技を出すとブロッキングされ、手を出さないとスカして着地投げを狙ってくる。

②リープアタックを密着から出して、ガードされてもお構いなしに投げを狙ってくる。

これらは、実にインチキ臭い戦法に見えるが、相手をしてみると意外に嫌なもの。そこで、こういった戦法がなぜ強いかを考えてみよう。

まず、①の戦法は、攻撃側が空中連続ブロッキング入力(初心者ページ参照)をしつつ跳び込むことにより、防御側のほとんどの対空兵器をブロッキング・反撃することができる上に、対空兵器を出してこなかったときには着地後の投げが狙え、仮に投げ負けても、自動的にGDに化け、仕切り直せる点が強い。

②の戦法も、相手の投げを無力化できる点では①と似ているが、それよりも密着状態から、出の早い中段攻撃であるリープをローリスクで打てる点が大きい。もともとリープは判定の強いものが多いので、仮に反応できたとしても、リープそのものをブロッキングしたり、撃墜するのは難しいため、厳しい攻めになる。

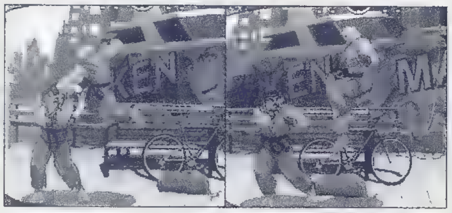
このように、これらの戦法は単調な攻めに見えつつも、実は合理的な動きになっている。よって、空ジャンプやリープを見たら、セカンドのお約束とでも思って、投げ&GDを入力しておこう。もちろん、自分からこの戦法を取り入れていくのもいい感じだ。

ただしこのお約束は、リープに限って言えば、ショーンは例外で、ヒットしようとガードしようと、その後の間合いが離れ、**決して投げが入らない**。ショーンとの対戦時には注意しておこう。



ショーンのリープは例外。ガード・ヒット後に間合いが離れてしまう。

セカンドでのお約束



セカンドインパクトでは、空ジャンプやリープの後では…、



投げ&GDがお約束と考えよう。

均衡を打破せよ! 〜オフェンス編〜

実際に、お約束の投げ&GDという動作に対応できるようになると、カツカツとお互いに投げを抜け合う展開が延々と続くことになる。それはそれで趣があるかもしれないが、この均衡を打破する切り札も用意しておこう。

まず紹介するのは、空ジャンプやリープを仕掛けるオフェンス側の作戦。

作戦その①:投げ間合いを誤認させ、相手の投げミスを誘発し、投げ失敗で出る相手の通常技を前ブロッキング。

お約束の投げ合いを知っている相手は、えてしてリープやジャンプを見て反応し、投げ合いによる仕切り直しを狙ってきやすい。そこで、いつもより若干離れた位置に着地するように間合いを調整してやると、相手の投げが成立せずに通常技(多くは立ち中パンチ)に化けるため、レバー前ブロッキングで受けて大技で反撃しよう。

問題は、どうやって投げ間合いよりも遠くに着地するかだが、リープの場合には小技をガードさせてからリープを出し、ジャンプの場合は打点を高めにして相手に攻撃をガードさせ、いかにも投げられるように演出するとうまく誘える。

作戦その②:瞬間的に投げられ判定が消失する、攻撃判定の発生が早い技を出し、相手の投げが化けた通常技を潰す。

投げを失敗させて通常技を暴発させ、そこをとらえるという発想は作戦①と同じだが、昇龍拳など、技の成立と同時に投げられ判定がなくなる技を使うことにより、作戦①よりさらに踏み込んだ間合いにおいても、相手の投げを失敗させることが可能。しかし、これらの技は、なにぶん隙の大きい技が多いので、リスクが高い点に注意しよう。

また、いわゆる昇龍系の技を持っていないキャラについては、戦法②自体が使えないため、密着からリープを出してしまったときには、おとなしくGDを入力しておくのが手堅い。



オフェンス側は、ジャンプやリープ後の均衡を崩すために…



投げ間合いを誤認させ、失敗技をブロッキングするか…



投げ判定がなくなる技を出していくといい。

グラップディフェンスの入力条件

このように、使い勝手のよいGDだが、GDの入力条件をご存じだろうか。

GDは基本的に、相手の通常投げが成立してから約60分の6秒以内にレバーを左右に入力しながら中・大攻撃ボタンを押せば成立する。また、空中投げもGDが可能だ。

ここで押すボタンは、中・大攻撃のボタンであればどれでもよく、仮に自分のキャラがキックボタンに対応した投げ技を持っていなくても、中・大キックを押せばGDが成立するので覚えておこう。

また、技の隙に投げられたときには、入力がきちんとできていてもGDが成立せず、投げられてしまうが、例外的に、リープの隙を投げられたときだけは、GDが成立するようだ。リープは比較的近距離で出す技なので、そのリスクを軽減するための措置だろうと考えられる。



例えば、昇竜拳などの隙に投げられると、GDできない。

均衡を打破せよ！ ～ディフェンス編～

こんどは逆に、リープや空ジャンプを受ける、ディフェンス側の選択について。

ディフェンス側は、相手の行動がジャンプかリープかによって、選択を変えていく必要があるので、それぞれの場合について考えていこう。

●ブロッキング入力空ジャンプ→投げを仕掛けてきた場合

空ジャンプ投げに対する選択は全部で4つ。

①ターゲットコンボを含む多段攻撃で、相手のブロッキングミスを誘発。

オフェンス側は空中ブロッキング後に反撃を狙っているので、多段技での撃墜は2発目がヒットしやすい。多段技がないキャラはターゲットコンボを使うか、通常技キャンセル必殺技で代用しよう。

②対空技の打点をずらし、相手がブロッキングを入力していない高度を狙う。

空中ブロッキングは、比較的打点の低い位置で入力しようと考えるもの。その裏をかいてかなり早めに撃墜するのも有効だ。

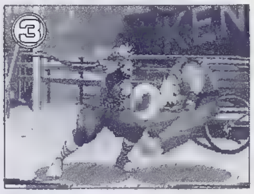
③着地にブロッキング不能技（仁王力など）を重ねる。

ディフェンス側が着地での投げ合いを嫌がって、相手の着地に打撃技を重ねようとすると、オフェンス側が空中で入力したブロッキングが着地後にも残っていて、重ねた打撃技をブロッキングされてしまうことが多い。そこでブロッキング不能技を持っているキャラは、オフェンス側の着地にブロッキング不能技を重ねてみよう。ただし、ブロッキング不能技には全く対空性能がないため、オフェンス側がジャンプ攻撃を出してきたときには連続技をくらってしまう。注意しよう。

ブロッキング入力空ジャンプに対する対策


多段技でブロッキングミスを誘発。


対空技の打点をずらす。


着地にブロッキング不能技を重ねる。


投げ間合いから離れてブロッキング。

④間合いを調整して投げ間合いから離れ、相手の投げ失敗の攻撃をブロッキング。

オフェンス側がジャンプ攻撃を出さずに跳び込んできたときには、ディフェンス側は後退してもガードポーズをとらないため、投げ間合いから離れることが可能。オフェンス側の投げ失敗パンチを前ブロッキングして反撃しよう。

●密着からリープ→投げ（GD）を仕掛けてきた場合

リープを密着状態でガードした場合は、オフェンス側のGD入力の暴発を狙う作戦が有効。ストⅢでは、ガード硬直が解けてからもほんの少しの時間は投げることができないので、オフェンス側がリープをガードさせた後、GD入力のためにボタンを連射していると、パンチが暴発する。

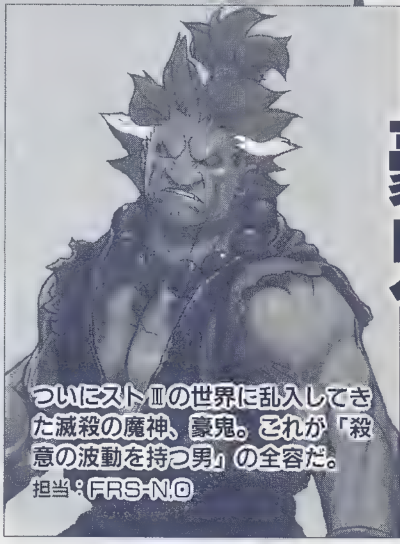
そこにディフェンス側が前ブロッキングを仕込んでおけば、GDミスのパンチをブロッキングできるという寸法だ。もちろんオフェンス側が入力を遅らせれば、逆に投げられてしまうというリスクを背負うが、十分に狙う価値はある選択といえる。


リープガード後に、前ブロッキングを仕込んでおくのもいい手だ。

投げ・GDの均衡に関する代表的な選択はこんなところだが、実はコマンドの重複を利用した作戦がもう少し残っている。次号では、コマンド重複の利用法と、GD後の攻防について紹介する予定だ。

豪鬼

うぬに倒せるか!?我こそは拳を極めし者なり!!



強力な通常技の数々

豪鬼が持つ通常技は、ジャンプ中Pと遠立ち大P以外はリュウのそれと同じである。しかし、豪鬼の技はリュウと同じグラフィックでも、豪鬼のほうが技の出が早いという特徴がある。

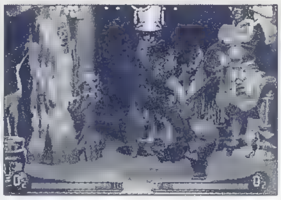
リュウの通常技と違う遠立ち大Pは、近立ち中Pから続けて出せばターゲットコンボとなる。また、リュウとケンにはあって豪鬼にはない特性もある。それは下小Kの連打キャンセルの性質だ。リュウ、ケンでは下小Kから連打キャンセルで立ち小Kにつなぐことができるが、豪鬼でこれはできない。下小Kだけの連打キャンセルはできるが、ほかの技には繋がらないのである。下小Kはガードされると相手と硬直が切れるのが同時だが、立ち小Kは自分のほうが先に動けるようになる。そのため、リュウ、ケンでは下小Kを出したら立ち小Kで締めるのが常套手段となっている。これができない豪鬼の場合、下小Kは使う必要のない技ということができる。

豪鬼で特筆すべきは、近立ち中Kののけぞり時間にある。なんとこの技はヒットさせると、相手ののけぞりが大攻撃と同じになるのだ。それでいて攻撃は中の属性なので、ヒット時は豪鬼側がかなり先に動けるようになる。この性質を利用すれば、立ち中Kヒットからノーキャンセルでスーパーアーツにつなぐこともできるぞ。


近立ち中Kは、ここでコマンドを完成させればノーキャンセルでSAがつながるぞ!!

驚異的な天魔空刃脚の性能

レバー入れ攻撃に代表される特殊技。この特殊技のなかで、なんといっても欠かせないのが天魔空刃脚の存在であろう。この技は「相手方向にジャンプして、頂点付近でレバー下+中K」という少しクセのある入力。だがストIII 2ndでの天魔空刃脚は、歴代でも最強クラスの技性能を持っており、どんなに打点が高くてもヒットしさえすれば地上の技に繋げることができるのだ。はっきりいって、今回の豪鬼は天魔空刃脚を使わずして何をする!?というぐらい重要な技である。とりあえず、この技が出せないとお話にならないぞ!!


天魔空刃脚は打点が高くても、地上の技につながる。超重要!!

竜[illegible]! 必殺技

●**豪波動拳**

おなじみの飛び道具。リュウのものより技の出が早く硬直も短いが、画面端で相手にガードされると反撃を受ける。さすがに、ケンの波動拳にはかなわないようだ。そもそもストIIIは飛び道具メインで闘うゲームではないので、性能が悪くてもあまり気にしなくていい。スーパーアーツキャンセル可能。

●**灼熱波動拳**

豪波動拳と違い、多段になる飛び道具。撃ったあとの硬直がかなり長いが、小なら通常技の大攻撃からキャンセルで連続になる。スーパーアーツキャンセル可能。

●**豪昇龍拳**

主に対空攻撃として機能する技。ストIIと違って無敵時間が一切存在しないので注意。本来無敵であるはずの部分は上半身のみ無敵となっている。

跳び込んでくる相手が空中ブロッキングを仕掛けてくるようなら、多段となる中や大で迎撃しよう。出掛かりのみスーパーアーツキャンセル可能。

●**竜巻斬空脚**

基本的にケンの竜巻に近い性能だが、豪鬼の竜巻は最後の攻撃を当てればダウンを奪える。空中でも同じコマンドで出すことができる。地上版も空中版も、当てかたによっては豪昇龍拳などで追い打ちをかけることができるぞ。

●**斬空波動拳**

豪波動拳の空中版。今作では角度がいい感じで、跳び込みに使えるのは嬉しい。斜めジャンプから斬空波動拳か天魔空刃脚かを使い分けることで、ブロッキング対策になるので覚えておこう。

●**阿修羅閃空**

終了直前までが無敵状態になる移動技。ただし終了時に隙がたっぷりあるので多用は禁物だ。これまではボタン3つ同時押しだったが、今回は2つでいい。

豪波動拳(斬空波動拳)	↓↘→+P(空中可)
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚(空中可)	↓↙←+K
阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙+PPorKK
頭蓋破殺	レバー前+中P
天魔空刃脚	斜めJ頂点で↓+中K
前転	←↙↓↘→+K
スーパーアーツ	
滅殺豪波動 (空中時)天魔豪斬空	↓↘→↓↘→+P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→+P
滅殺豪螺旋(空中可)	↓↘→↓↘→+K
(I～III 2ゲージ)瞬獄殺	小P小P→小K大P

5種類あるスーパーアーツ

●**滅殺豪波動**

いちばん安定していると思われがちだが、豪波動拳からSAキャンセルしても繋がらないなどあまり使い勝手はよくない。連続技が成立しているのを確認してから繋げたいのなら、灼熱波動拳の小から入れるようにしよう。また、立ち中Kヒット後は最速で出すことにより、ノーキャンセルでも連続になる。

このSAを選んだときのみ、空中で同コマンドを入力すれば天魔豪斬空を撃てる。

●**滅殺豪昇龍**

豪昇龍拳のSA版だが、可もなく不可もなくで、これといった特徴がない。お好きな人はどうぞ…という程度だ。

●**滅殺豪螺旋**

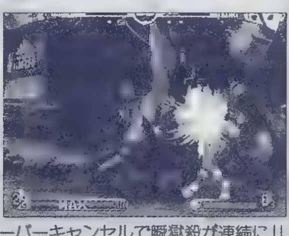
個人的にイチ押しのスーパーアーツがこれ。空中でも出せるので汎用性が高く、高威力で連続技に組み込みやすいのが特徴。「天魔空刃脚→立ち大Pキャンセル豪波動拳SAキャンセル滅殺豪螺旋」はこれだけキャンセルを組み込んでいるのに、体力MAXから半分持って行ける。場所を特定せずに豪波動拳までヒットしているのを確認してから出せるのは、やはり大きい。


跳び込みからの3段めまでがコンボになっているのを確認してから…、SAキャンセルして滅殺豪螺旋がつながる。

●**瞬獄殺**

どのSAを選んでいても、SAゲージがMAXなら出すことができる。発動したのを確認してから跳べるなど、性能的にはあまり高くない。しかしダメージは尋常ではなく、体力満タンから半分強を奪い去る。これが決まれば、まさに一発逆転も夢ではない。

また、今回の瞬獄殺は連続技に組みこむことができる。立ち大Kにスーパーキャンセルをかければ、ふり向きやられの相手をつかんでコンボ表示がつながる。普段は15ヒットだが、跳び攻撃・立ち大Kキャンセル瞬獄殺で17ヒットになるぞ。




立ち状態の相手に立ち大Kスーパーキャンセルで瞬獄殺が連続に!!

ダッシュと鏡で新境地開拓 ユリアン



トリッキーな動きで相手を惑わしつつ、ちゃっかり勝利を奪え!!
担当：MVP

攻撃力が低く必殺技のスキが大きいユリアン。そんな彼の利点とはいったい何なのだろうか？

はっきり言って強くはないユリアンだが、あることをすることでなかなか嫌らしいキャラに変身する。

それは「ダッシュ」と「エイジスリフレクター」である。

この2つのことを説明していくには、普段の戦闘スタイルについて知っておきたい。

使える通常技とは

ユリアンの通常技の中で使っていくのはいろいろ対戦した結果、

①屈み中K
②立ち大P
が中距離用、
③屈み大P
④屈み小攻撃
⑤立ち中P
が接近用である。

まず①は下段でリーチ、判定もそこそこ強くブロッキングされても反撃が安いので、メインで使っていく技である。屈み大Kはスキが大きいのでリスクが大きい。よって狙って使っていくこと。


メイン下段技は屈み中K。どんどん出していこう。

②の立ち大Pは、そこそこのリーチと攻撃力を持っているので、牽制に使っていく。ここで気をつけてほしいのが立ち中Kはメインではないということだ。確かにリーチは立ち大Pより長いが、判定が弱くダメージも低いので、相打ちになりやすくダメージ負けが多いからだ。

ブロッキングに対して屈み中Kと対をなすので、ぜひ立ち大Pをメインの立ち技で使っていこう。


そして立ち技は中Kでなく大Pで決まり。

③はここから大ダメージを狙うためのもの。追い打ちでEXヘッドバットを3回入れられる。かなりのダメージを与えるユリアンの切り札だ。

また、1段目でキャンセルをかけてヘッドバットが連続技になる。跳び込みから狙っていこう。


連続技は、ひたすらEXヘッドバットを当てていくのがいいぞ。

④は接近戦でヘッドバットやタックルのためを作る際に使用する。小Pは連打できるがブロッキングは前と下、両方で取られてしまう。小Kは連打できないものの、ブロッキングは下のみだ。

どちらにしても、2発以上は使わずに、すぐにリープアタックや必殺技、もしくは屈み中Kに連携させていこう。


リープアタックはダメージが低いが性能はそこそこ。

⑤は相手が立っていないと当てられないが、キャンセルがかかるし技のスキが少ないので、相手のリープアタックや中段攻撃をつぶすために使っていく。キャンセルをかける場合は、メタリックスフィアがいいだろう。ただし反撃される可能性はある。

ちなみにジャンプ攻撃は連続技用に大K、空対空迎撃用に大Pを使うといい。

ダッシュを生かす

ユリアンのダッシュは非常に高性能。素早いし、硬直も短いからだ。

これを利用して、前後のダッシュを多用していくと、相手はなかなか的をしぼれないはずだ。

中距離から狙うのは、屈み中Kと投げ。1回バックダッシュして技を誘ってダッシュ投げ、というのもいい感じ。

遠距離からはメタリックスフィアを撃ってからダッシュしたり、ダッシュして技を誘ってジャンプ攻撃等が挙げられる。


ユリアンの狙いは投げといってもいいくらいだ。

とにかく、最初の狙いはまず投げを重視してみよう。もちろんダッシュ中に相手が跳び込んできたりしたら、きちんとブロッキングを狙ったり空中で迎撃したりするのを恐れないように。常に相手の動きを見ていくのが重要だ。

このダッシュを生かした闘い方は、初めのうちはやりにくいかもしれないが、絶対に強くなる要素なのでぜひ覚えてほしい。

鏡の使い方

エイジスリフレクターは、ダメージが少ないもののゲージの長さも短いので、すぐ溜めてどんどん使っていくのが正しいスーパーアーツの使い方である。

使い方で最も重要なのが、タックルからスーパーキャンセルで出していくもの。この場合、小で出せばほぼ反撃は受けないのだ。また、中で出せば相手の目の前に鏡を設置できる。つまり端に追い込みやすいのだ。

リフレクターのおかげで、タックルがどんどん使えるようになり、つまりこれは相手を端に追いつめやすくなったというわけだ。


リフレクターがあれば、タックルをどんどん使っていける。

端に追いつめたときに使った場合、どのような攻めをすればいいかというと、まずは投げ、次いで屈み中Kとリープ、というのが一般的かつ実用的であろう。

最後にコンボについて説明すると、タックル・リフレクター・J大K・屈み大P・EXヘッドバット×2→ヘッドバットがかなり減らせる。リフレクターを相手がくらったらすぐにジャンプ攻撃を狙ってみよう。


ヒットしたら、ジャンプ攻撃を狙うといいぞ。

これが最終ヒューゴリアンだ! ヒューゴー



これさえできれば、もう負けはない!と言ってしまいたくなるような連続技に1ページ割きました。

担当:アディトシ

ストⅢ2ndから、ユリアンと共に参戦したヒューゴー…。発売からだいぶ経った今日この頃、このキャラの対戦での手応えはどうだろう?

僕個人の感想を言わせてもらえば、やはり重量級ゆえに弱くはないが、常に苦戦を強いられ気を抜けない、という感じだ。

特に上級者と闘うときは、ブロッキングとの兼ね合いで投げ技が多く決まり緊張の中にも楽しさがあるが、それを念頭に置かないプレイヤーとやると…。ま、だったらムーンサルトプレスでの当て投げを多用したり、打撃技でダメージを稼ぐしかない。

そこでコンボ。これまでなら小パンチ連打からのハンマーマウンテンが筆頭となっていたが、それを覆す強力なものが発覚した。

知っている人も多いと思うが、知らなかった人は早速練習しにいってくれ!ただし、もしできるようになり、そのチャンスが多く巡ってきたとしたら(少ないとは思うが…)多少は自重しよう。

ウルトラスルーを決めなきゃだめなの!

スクリュー(ムーンサルトプレス)とは違う、特殊な性質を持つコマンド投げウルトラスルー。今回紹介する強力なコンボの始動技は、まさにこれだ。

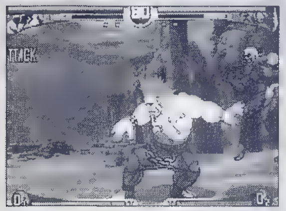
しかしこの技、実戦中に何度も決まるだろうか?その人の考え方にもよるが、少なくともムーンサルトのほうが確率的に決まりやすいはずだ。理由は2つある。

1つはつかむまでの時間が――ムーンサルトより――かかりすぎること。もう1つは間合いが狭い。つまりムーンサルトのような"当て投げ"もできない。となれば狙う場面を絞るしかない。

このゲームで投げ技が確定する場面と言えば、まずブロッキング後。ただし間合いの関係で、成功後いつでもというわけにはいかない。やはりめり込むような技に対してでないと、スカリポーズが出てしまう。もちろんリープアタック、ジャンプ攻撃の後も有効だ。



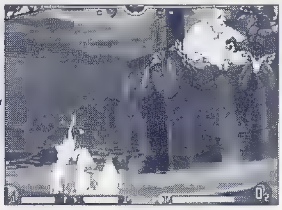
ウルトラスルーはマジで入れにくいが…。



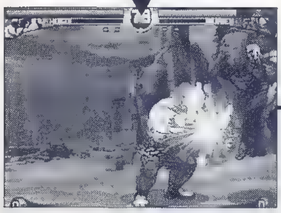
画面端で大ウルトラスルーで壁に叩きつける。



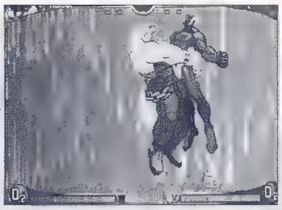
ほぼ最速タイミングのパームボンバーで少し浮かす。



多少浮き加減に左右されるが、パームの後でも間に合う。



そしてもう1発。この後もう2回繰り返し…。



Sキャンセルすれば確実。ただゲージがもったいない。



最後は大パンチで締め。小さいキャラは心持ち待つ。



これでスタンゲージは満杯。もう一度やって終了!

ヒューゴリアンの極、地獄のパーム連打をモノにせよ!

それでは、具体的なコンボの入れ方を伝授しよう。

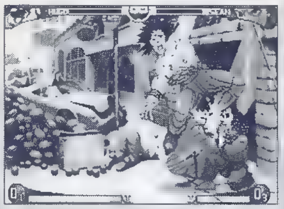
まずウルトラスルーは相手を画面端に追いつめた状態で成功させる。加えて、必ず大で入力。きっちり画面端に追い詰めていれば――シュートダウンを入れる場合も――別にどれでもいいが多少真ん中に寄っている場合は、できるだけ近くに跳ね返ってきてくれたほうがいいからだ。

で、その跳ね返ってきたところにパームボンバー1発目。ほぼ最速でいいのだが、イブキやユン、ヤンのような小さいキャラに対しては多少遅らせたほうがいいようだ。また、この1発目を含め、すべてのパームボンバーは大で入力すること。

さて1発入れたら、次は2発目。これは最速、多少先行入力気味に出していくのがベストだが「完璧な最速でないといけない」というわけでもないので、硬直を見届けて入力しても間に合う。その後は同じような感覚で、3→4発目まで丁寧に行おう。焦らず入れる。ここまで入ればどんなキャラでも、スタンゲージが一杯になっているはず。しかしパームは無理だが大パンチは入るので、一応入れておこう。これで半分強の体力は奪える。そうして相手がピヨったら、もう1回最初から入れれば、そのラウンドは勝ち。



狙いどころナンバー1。この後を見逃すと入れる機会半減。



リーブ後も当然狙うべし。投げ返しには注意。



コマンドは正確に。ドロップキックになると泣けるぞ。

ギガスブリーカーを入れてもOKだ。ちなみに画面端でなく、3キャラ分ぐらい真ん中でウルトラスルーを決めたときは、さすがにパーム4発は無理だが、1~2発なら何とか入る。それでスタンゲージが溜まれば問題ないが、さらに体力を奪いたいなら大シュートダウンを入れよう。ただ、これは微妙なところがあるので、安定したいならSキャンセルでメガトンプレス叩き込む。もちろん、画面真ん中や自キャラが壁際ならシュートダウンか、メガトンプレスのみに止めておく。

連携をシミュレートしておこう
いぶき



今回はいぶきにとって後ろ髪の次に大切なTCと、前ダッシュを使った連携の考え方を解説。
担当：KAL

どんなにスキの少ない技があったとしても、リーチが短ければそれを当てられる距離まで行かないと意味がない。どんなに数値上の性能がよくても、当たり判定が弱ければ相手の牽制技などに潰されてしまう。そうした技をいぶきはたくさんもっている。

また、1つ「これだ！」という頼れる技がないために、「ごまかしながら闘う」という感覚が非常に強くなってしまっている。何かもっとこう、しっくりくる安心感を得られる技があればいいのだが……。

そこで、"即戦力になる強い技"を探してみた。そうして出てきたのが、

（遠）EX旋
（中）小風斬り
（近）リープアタック

以上の3つ。この3つに関しては、普段、何となく困ったな、どうしよう、ってときにそれぞれ遠距離、中距離、近距離と間合いに応じて出してみればいい。

あとは「適当に出しているだけでは性能を引き出せない」技ばかりだ。これらの技の使い方については、そこまでの流れなどに応じて細かく状況限定されてくるので、ここですべてを説明するのは無理。

そこで今回はひとつ例を挙げて、小技の使い方、連携の組み立て方について考えてもらおうと思う。

☆『例えばTC・A（後述）からハイジャンプキャンセルで追いかけていき、相手キャラの目の前に着地したあとの選択肢』

●目の前に着地後、
①リープ
②一瞬歩いてTC・Cから破心衝までの連続技
③前ダッシュ
④大雷打
⑤下小K1発から〜

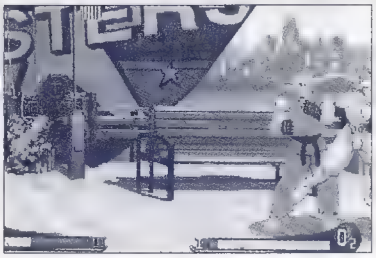
●さらに…、
①のあと、
A：逃げ小P
B：投げ
C：ブロッキング
D：リープか下段技
E：前ダッシュ

③のあと、
A：TC・Cから連続技
B：リープ
C：ちょっと歩いて投げ
D：立ち小P→立ち中P
E：下小K1発から〜

⑤のあと、
A：前ジャンプ中Kで"めくり"狙い
B：前ダッシュ

以上のように、TC・Aを全段ヒットさせてハイジャンプで追いかけたあとの状況だけ考えてみても、シンプルに考えてもじつにこれだけの選択肢がある。

ちなみにいまの例のポイントは、前ダッシュでガード方向を揺さぶりつつ再度密着状態にもっていこうとするところだ。そのためのフェイント&間合い調整を下小Kが担っている。画面中央付近であれば、下小Kからジャンプ中Kでめくることでもう一度TC・Aを入れられる。相手キャラを画面端に追い込んでいるなら、前ダッシュして背後の隙間にすべりこむことでTC・Aを入れられる。ただし抵抗されると厄介なので、下小Kからの連続技をにおわせつつ、間合いを調節するのだ。



目の前から前ダッシュで裏に回ってもいいし、



下小Kを1発きざんで威嚇&距離調節をして……、



ジャンプ中Kでめくりを狙ってもいい。

そのほかの選択肢はいわば裏の選択肢なのだが、投げとTC・Cからの連続技は非常に有効で重要なので軽視しないでほしい。

そのTC・Cからの連続技としておすすめなのが、これ。

『TC・C（下小K→下中P）→小旋→2打目にキャンセル破心衝』

難しい目押しなどもなく、ヒット確認が簡単なので実戦向きだ。

③のあとのD、「立ち小P→立ち中P」だが、これはボタンを押すだけ押してみて、もし近立ち中Pまで出たらそのままTC・Aを入れ、遠立ち小P→遠立ち中Pになっていたら（そしてこれがヒットしていたら）、遠立ち中Pのあとにキャンセルなどなしで直で破心衝を入れる。これも慣れてきたら、なかなか狙い甲斐のある選択だ。

いぶきTCは使いづらい

ここでいぶきのターゲットコンボ（TC）について解説をしておこう。

●地上TC
TC・A
〔近立ち小P→近立ち中P→下大K→遠立ち大K〕
TC・B
〔近立ち小P→近立ち中P（1打目）→立ち大P〕
TC・C
〔下小K→下中P→下大P〕
TC・D
〔遠立ち小P→遠立ち中P→遠立ち小K（レバー前入れ）〕
TC・E
〔近立ち小K→近立ち中K→遠立ち大K〕
TC・F
〔近立ち大P→下大K→遠立ち大K〕
TC・G
〔遠立ち中K→レバー前入れ中K〕

●空中TC
TC・H
〔ジャンプ大P→ジャンプ中K（レバー前入れ）〕
TC・I
〔斜めジャンプ小P→ジャンプ大P（レバー前入れ）〕
TC・J
〔斜めジャンプ小K→ジャンプ中K（レバー前入れ）〕

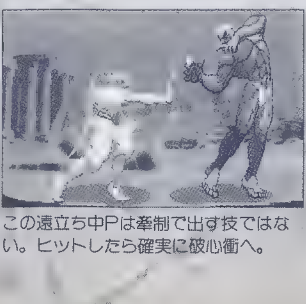
Aは前作にもあったTC。Aから派生する新TCのBは、いぶきが先に動き出せるという高性能技。目つぶしから遠立ち小P or 下小Kに目押しでつなぐことも可能。



ここから目押しで下小K→EX旋→破心衝というのがわりと豪華コンボ。

Cは下段技からスタートし、2打目がキャンセル可能であるということで非常に使用頻度の高いTCだ。

Dは2打目の遠立ち中Pがポイント。遠立ち中Pはいぶきのなかの"当てたい技"のひとつ。理由は気絶攻撃力がかなり高いということと、ヒット、ガードさせたあと、いぶき側が先に動けるようになるということの2点。下小Kから遠立ち小Pに目押しでつないで、さらに遠立ち中Pからキャンセルなしで破心衝につなぐ、というコンボは今回も使える。



この遠立ち中Pは牽制で出す技ではない。ヒットしたら確実に破心衝へ。

Eは前作で結構お世話になったが、今回は下段からのTCがあるので使う必要なし。

Fもいまのところ使い道はない。

Gは中距離での連携として有効なときもあるのだが、そもそもスキの大きな遠立ち中Kを出すことが危険なので多用は禁物。

空中TC

対空ブロッキング対策として有効なのは、多段技による跳び込み。ということで、「ジャンプ攻撃を出す」と決めているときにはどんどん使っていこう。その際、空中投げに化ける可能性のあるHと、出の早いJがおすすめだ。

もう、どうにでもして

THE KING OF FIGHTERS '97

KOF'97 いなくて良かったキャラ

誰もが描いてしまう、かなうことのない空想の世界って？

担当：借金

いなくて良かったって一体どんなキャラ？

KOF97が世に出てしばらく経った現在、どういう行動が強く、またどういう技を持っていると強いということがある程度具現化できるところまできている。実際には闘わなくても頭の中で戦闘をシミュレートしてみることで実用的な戦法が浮かんだりもするだろう。そこで、

もし、あのキャラがいたならあんなコトしてこんな連携でナニしてそんなひどい技でハメてやるのに…、

なんていう仮想のキャラを97の舞台に立たせてみようと思う。



この世界＜現実

この世界というのは、現実を踏まえたうえで現実の上に成り立つものである。実際にある世界「現実」に、空想・願望・逃避という3つのエレメントを加味することで生じる虚の世界。簡単にいえば空想の世界ということになる。

空想の世界である以上、対戦バランスなんてものは必要ない。ダイヤグラムで0：10が必ず付いてしまう組み合わせだってここではアリ。文句いってもダメよ。

また、巷で法律なみに取り締まられているハメや待ちだってべらぼうに存在する。もちろんバグだって山のようにある。だってデバッグする人いないもん。それが空想の世界。

もう分かるよね。つまりは、**もしこのキャラが97に参加していたら→こんな具合だからこれはマズい→なるほど、いなくて良かった。**

という三段活用から成り立つでっち上げのページなのである。

この世界の禁止事項

いくらここが空想の世界だからといっても、思ったことすべてが許されるわけではない。しかし、「タブー」に登録されている禁止項目すべてを伝えるには時間が余りにも足りない。そこで、禁止されている項目の中で重要なところをとりあえず押さえよう。

●形にできないものは×

まず最初に伝えなければならないのがこれ。空想の世界には形にできないが嬉しくなったり怖くなったりするものが多数存在する。目をつむったときに見える交錯する光みたいなものだ。これは他人に説明できないので却下。

●食い物も×

KOF97の連中と闘わせるのに食い物はちとマズい。例えば、

・納豆対シェルミー

なんていくらなんでも失礼だと思うでしょ？これももちろん却下だ。

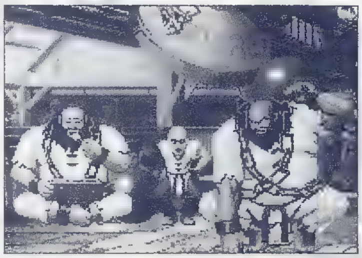
●アニメキャラも×

各個人の中に存在するヒーロー&ヒロインとKOFキャラの夢の対決。響きはいいのだけれども…いろいろうるさいでしょ、ヒーローものは特にさ。版権問題とかででしまうんですよ。だからこれも却下。そのかわり他はなるべく多めにみましょうってことで。





形にできない…ってゆーか、いないやん。しかも負け。



飯食ってるヤツという意味ではないんだってば。



これならOKだけど…まだ発売してない!?

一口情報：SNKオフィシャルラジオ番組「ねおちゅぴ」にK.O.F.でおなじみのあの2人の声優がゲストで登場。
ラジオ大阪金曜24時30分、ラジオ日本土曜日24時2分、東海ラジオ月曜日23時30分より好評放送中。

いなくて良かったキャラリスト 0001 タクマ

タクマがいなくて良かった理由は2つ。

●ユリが抜けてしまう

これはちづるを押し出すことで旧女性格闘家チームって手もあるのでそんなに心配はしなくていい。問題は次。

●連続技が終わらない

記憶に新しいと思うが、KOF97では、空中連続技を狙う際に通常技の空キャンセル必殺技を使うことで必殺技を当てることができた。端でのパワーチャージ連打や七拾五式改連打といったアレだ。

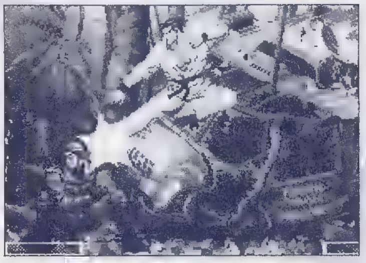
タクマの飛燕疾風脚を思い出してみよう。あの技の後は確か空中追い打ちができる。リョウとロバートは技の変化を遂げた。が、しかし、

●タクマ→もう親父→完成されている→型が変わらない→飛燕疾風脚が横に跳ぶ→水パ

という結果がタクマからは返ってくるのであった。



ガードキャンセルCDから入らないことを祈る



逃げジャンプ強Kも健在だ。





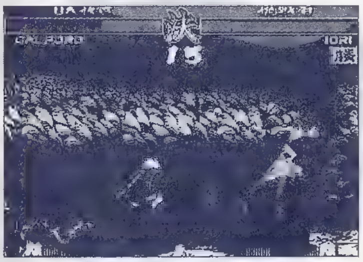
下小P空キャンセル飛燕疾風脚で連続技の完成。虎爆もOK。

いなくて良かったキャラリスト 後半の方々

ここからは、いなくて良かったキャラの中でも特に優先順位の強い殿方が紹介されている。もし存在していたら、というのを考え自分のキャラと頭の中で闘わせてみよう。

●ガルフォード

いきなりだが時代背景が違うことについての突っ込みは無用。とりあえず何が強いって、コマンド投げ持っているし、飛び道具はあり、しかも剣だよ、剣。斬られたら気絶じゃすまない。一発KOってゆーか即死。哀れに思ったガルフォードが剣を置いたとしても端に追い込まれればパンチ連打の連続技で結局KO。これはいなくて良かったというしかないでしょう。



ひょっとしたら端以外でもつながる?

●藤堂竜白

重ね当てしかなくて重ね当てが強かった場合、処置に困る。また、重ね当てが弱かったらそれこそ寒い。まあ、逆の意味でいなくて良かったのかも。

●クールガイ

KOF94のアメリカステージにいた司会者。あいつと闘えといわれても…。

●佐竹雅昭

K-1のリングで闘うモノホンのファイターっていうのもいかがなもんでしょう。小Kが既にミドルキックくらいの重さだったりしたらやばめ。ダイナマイトフックはガード不能とかね。実際にやったらヒガシで勝てるのだろうか。

●キン肉マン

連続技があるとすれば、ジャンプ大P→下小K→キン肉バスター→下小P空キャンマッスルスパークってところ。ここまできたらもう、勝てなくてもいるだけでいいです。

こんな感じで空想の世界はやがて未来へと続いていくのであった。44ページへ。



こいつがクールガイ。あー、見たことあるある。



クール版レイジングストームって出るわけない。

いなくてよかったキャラ(一例)

- 永久ガード
- 終わらない連続技
- ラウンド開始時に確定技がある。
- そのキャラを誰も知らない。
- 時代が違う。
- 画面に入りきらない。
- 人間じゃない。



もはや神の領域、勝てなくていいって…こんなメンツ。

一口情報：SNKが世界4ヶ国をまわっておこなった「SNK ASIA LIVE TOUR '97」だが、各国で大盛況のイベントとなったらしい。まわった場所は、ソウル・香港・上海・シンガポール・ジャカルタとのこと。

先生 in K.O.F.'97

時代が常に求める者、それは…

圧倒的な存在感、生徒を安心させて相手を恐怖の底に落とすカリスマ的存在…それが先生だ。

担当：MVP&CHU



時代は…そう、一七九七年と思ってもらおう。

場所は…どこでもいい。周りには屋敷や小川、そして橋。忘れてはならないのが松の木。

時間は…いつでもいい。まぁ夕刻というのがお決まりのパターンか？

こんな状況で一人の幕府の犬「草名木 京」という名前の若者は、小悪党どもを相手にその悪事をやめさせるため、殴ったり燃やしたりしていた。

京はその噂が信じられなかった。今、目の前で炎をお見舞いしている悪党集団「手機斗宇」には、この世のどんな奴よりも強い2人の「先生」がいるという噂があるのだ。

そんな噂は信じられない。幾度もの死合いにことごとく勝利し、その実績で幕府のお仕置き衆の拳術指南役にまで昇りつめた俺よりも強い奴などこの世にいるのか？

と、そこで悪党の首領らしき女、名は「宛名」とか言うらしいが、そいつが炎に燃やされて憎々しげな目でこちらを一瞬見た後、

「先生――先生っ、お願いします」

と叫んだ。

俺は「ついにお出ましか、その腕前をとことん見てやるぜ」と息まく。

そして2人の「先生」がその姿を現した。

その姿を見た時、俺は思った。

「こいつら本当に強いのか？」

男と女の先生のうち、男のほうが前に出てきた。そいつはなんと弁当をムシャムシャとほおばり、のそのそとしている。

「うぉ～どいつだ」

とあくびをしつつ、先生は宛名に言った。

「目の前のコイツですぅ」

と宛名が言った。

「よし、かかってこい」

と俺に向かって言いつつ、なんと鉄球を振り回している。

俺にはそんな子供だましは通用しないと思いつつ、必殺技で突っ込んだ。

「ボディが…ぐわぁっ」

なんと、俺の十八番である技がいとも簡単に返された。

「くそっ!!」

口からしたたり落ちる鮮血をぬぐいながら、次の攻撃にすべてをかける。

「これが草薙の…うわぁぁぁぁぁ…」

俺は吹き飛ばされた。そして薄れゆく意識の中で思った。

「何で鉄球回しているだけの奴に負けるのか？」と。

先生の定義

先生とは何か。それは以下の定義に当てはまる者を指す。

1 使用ボタンは一、二個のみ
2 相手にしててムカツク
3 適当にやって勝つことが可能
4 見た目のインパクトが強い
5 背が大きい

この5つに当てはまる者、つまり、チャンとシェルミーが先生だ。



チャンの使用ボタンはAである。これを使って鉄球大回転をひたすら出すのだ。

「勝手に突っ込んできて自爆する」

のを最も好む。

相手が固まったら驚異のケズリ殺しの始まり。画面端に追い込んでひたすらケズるのだ。もちろん3人抜きも珍しくはない。

この適当さ、それがチャンを「先生」たらしめているのである。対戦台で見たら迷わず逃げましょう。



とにかく鉄球、ひたすら鉄球。回せ～！



トゥルルルル…ピッ

もしもし、あーまた後でね。

プツッ…

トゥルルルルル…ピッ

もしもし、何よ、しつこいわね。さっさと用件を言ってくれるかしら？…。

え、私がなぜ先生と呼ばれているか知りたいですって？ふふっ、何を聞くかと思えば…、いいわよ教えてあげる。

それはね…、

使うボタンがCだけでいいお手軽さ。さらにレバー操作がいいかげんでも十分勝ててしまう適当さ。

この2つに尽きるわ。

自分で言うのも何だけど、接近戦でレバーをグルグル回してCボタンを連打してるだけで、なんか勝てちゃうのよね～。不思議だわ。

接近戦じゃなくても、なんかよく当たる立ちC、強力な対空技のしゃがみC、判定が強くめくりにも使えるジャンプC…、とにかくCボタンに指を添えて、レバーを適当に動かしながらボタンを押していけばいいの。簡単でしょ。

適当に闘って勝てるこの安心感。これが私の先生と呼ばれる理由かしら。どう？わかってもらえたかしら？

じゃ、またね。

プツッ…



相手に攻められていても…、



連携が途切れたところで投げが成立するのよ。うふふっ。



一口情報：SNKのプライベートショーが25日、27日に大阪と東京で開かれた。この冬発売になる「侍魂」「月華の剣士」をはじめ、新作シューティング「ブレイジングスター」などゲーム、ネオプリ新作が出品された。

やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?

イバラの攻略シルクロード、最終地点はここだ!!

暴れん坊バンザイTEAM

ジョー・ヒガシ　チョイ・ボンゲ　リョウ・サカザキ

TEAM コンボマニアックス エターナル

草薙京　テリー・ボガード　ビリー・カーン

勢い重視 暴れん坊バンザイチーム

担当：無節操超特急「S」

惜しくも「先生」にはなれなかったが、相手の都合などお構いなしにゴリゴリと押していく自分勝手なキャラで構成されたのが、このチームこと「暴れん坊バンザイ」チームだ。

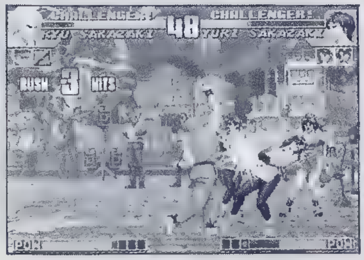
印象としては、ややテクニカルな先生チームで、暴れっぷりがいい分、負けるときはコロッといってしまうのが特徴だ。実に潔い。

栄えある特攻隊長にはジョー・ヒガシ。とりあえず考えなしに撃ちまくるハリケーンアッパーが強い。飽きたらカカトを出してみて、空中ヒットしたら追い打ちだ。

二番手にはチョイ・ボンゲ。なにはなくとも飛翔脚での削り狙い。突進技からの鳳凰脚は難しいからパス。

そして大将には言わずと知れた、歩く無節操リョウ・サカザキ。ふっ飛ばし→雷神刹と、なんでもガードするぜ雷神剛でひたすらゴリゴリと押しまくる。ゲージが溜まったら一撃必殺、EXTで体力が少なくなったら覇王連打。

この必要最低限の知識と不屈の闘志、あとは勢いと少しの運さえあれば勝ったも同然だ。やったね（ぶいっ）。



これぞ無節操男の真骨頂。

触即KO コンボマニアックス・エターナル

「ボクの考えたチームを見てください。京、テリー、ビリーの三人でその名も『コンボマニアックス・エターナル』です。どのキャラも一発入れば気絶あるいはKOまでもっていけるところが、このチームのウリです。しかも気の利いた連続技ではなく、同じ技の繰り返しというところがミソだったりもします。

例えば、京なら七拾五式から七拾五式がつながります。この七拾五式は小パンチを空キャンすることでつながるようになるので、いい感じですよ。でも、ちょっとムズいです。

テリーはパワーチャージで浮かせた後に、京と同じように小パンチ空キャンからパワーチャージがつながるので、気絶するまで入ってしまいます。こっちのは京のより簡単です。

最後にビリーですが、これは相手の協力（笑）が必要です。超火炎旋風棍を出したときに相手に投げられると、なんと火の輪が残ったままになって、それが触れると死ぬまで燃やし続けることができます。99ヒットも夢じゃありません。

このチーム、どうですか？イケてるでしょ」

《講評》

危険度は文句ナシのAクラスです。いろんな意味で。これからも精進してください。



今年度ナンバー1の禁断技だ。

来年の夏に現れる彼らがハイパーならこんな感じだ。

THE KING OF FIGHTERS'98 大予想

ポリゴンだと後ろに控える４人&観客が大変すぎ。実現は無理なのか？

予想人：借金
協力：そんきゅう、あゆみ

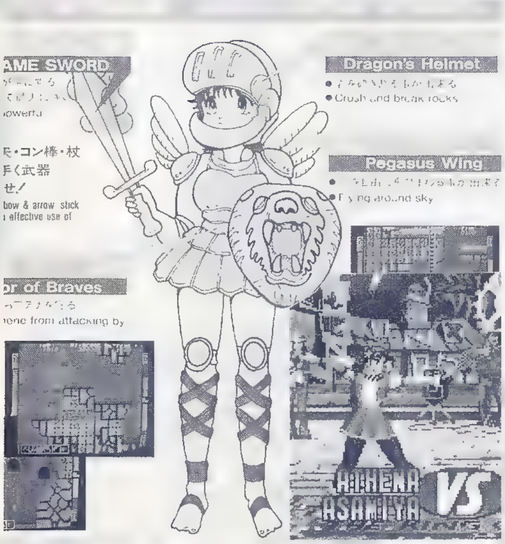
K.O.F.98は2D、それとも？

剣士を題材にした新格闘ゲームの月華の剣士、ハイパーネオジオ64を導入したサムライスピリッツ。K.O.F.97の興奮が冷めやらぬ現在ではあるが、今から期待できる作品が2作も約束されている。

ここで注目してほしいのが、サムライスピリッツは64ビットという性能を生かした3D格闘であるのに対して、月華の剣士はMVSで作られているということ。つまり、ポリゴンでゲームを作るようになっても2Dを捨てたわけではないということだ。

そうなると（先の話ではあるが）気になるのは来年の夏に出るであろう作品、

●K.O.F.98の動向だろう。従来どおりMVSで発売するか、それともハイパーネオジオ64なのか、とりあえず今の段階で我々にできることは推測することぐらいしかない。そこで、めいっぱい予想をしていこうと思う。次回に登場してきそうなキャラクターやハイパーネオジオ64だった場合の完成予想など、気になるところはできるだけつついていこう。



新キャラ予想

K.O.F.シリーズで新キャラとしてあがる可能性は2つ。

●完全な新キャラクター

まあ、当然といえばそれまでだが新しく生まれたキャラクター。個性が確立されてうまく引き出された場合は生き残るが、異邦人なみの一発屋として消えてしまうパターンも少なくない。最悪の場合エキストラ扱いで背景にされてしまうのもK.O.F.の特徴。だが、なかには惜しまれつつも消えてしまったキャラも。

生き残った例：主人公チーム、チャン、チョイなど
一発屋：アメリカンスポーツチーム
惜しまれつつも消失：バイス、マチュアなど

●ほかのゲームから参加

違う作品で名を馳せたキャラクターが新キャラとして登場するのもK.O.F.シリーズならでは。プレイヤーの思い入れが強いため需要が極端に増えたりするものの、ストーリー上一回しか登場しないなんて場合がほとんど。

例：如月影二、ギース、クラウザー、ミスタービッグなど

これらの状況を踏まえて新キャラ予想を立ててみよう。





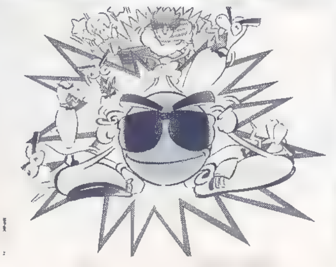
この2人でさえ原型をとどめないイチェンジをした。

左の写真はK.O.F.でお馴染み、アテナチームと怒チーム。また、97のビリーのように、ファンに惜しまれつつも一回で消えてしまったキャラの復活という例もある。

このように過去のゲームから返り咲くこともあるので、場合によってはベースボールスターズ2やリーグボウリングといったスポーツゲームや、木こりアクション与作なんていうキャラが登場してくるかもしれない。でも、得点王、得点王2、得点王3でストライカーチームなんてのはいかがなモンでしょう。いくら強かったとしてもなんか納得いかないかも…これはご辞退願おうかな。



これ出たら終わりだよ。「キング・オブ・モンスターズ」



どうやって格闘すんの？「リーグボウリング」

一口情報：前号で、K.O.F.続編の予定はまったく未定ということだったので、期待もこめてこの企画を組みました。そして今回のコメントは、「来年の話をすると鬼が笑っちゃいますよ」（SNK宣伝課・梅本氏談）とのこと。トホホ。

餓狼といえば やはり この男でしょう

K.O.F.96ではボスチーム代表として、自己の存在を存分にアピールしてくれた男、ギース・ハワード。彼がK.O.F.98にもし登場することとなったならどんなチームで来るのだろうか?

●ボスチーム

再びボス集合ということで可能性はある。

●ビリーと組む

ギースの右腕、左腕との3人チームだと盛り上がること間違いなしだ。

まあ、組み合わせはいくらでも考えられるとして、実際に出てきた場合、グラフィックはどうなるのだろう?K.O.F.96のときには上に羽織っていたが、餓狼伝説スペシャルのときには脱いでいる。個人的には脱いでいるほうが好きなんだけど皆さんはどうでしょう。えっ、いてくれればどっちでもいい?…なるほど。

※この画面は編集部で独自に作成したものです。



烈風拳はこんな感じ。飛び道具じゃないのがポイント。



潜在能力的なものならデッドリーレイヴが好き。





中段を当て身で取った後は投げではなく打撃。

龍虎には 癖の強い キャラが多い

龍虎の拳2、アートオブファイティングと続編が出ている龍虎シリーズ。登場するキャラクターも個性派ぞろい。

●龍虎の拳

ジャック・ターナー、リー・パイロン、藤堂竜白といった卒倒しそうなほど個性的な敵が登場。キングは、設定上ではジャックとの縄張り争いに敗れていた。直接対決かどうかは定かではない。

●龍虎の拳2

龍虎の拳2では、龍虎の拳のキャラ(藤堂を除く)に加え如月影二やテムジンといった新キャラが加わった。タクマとユリの参加もここから。若かりしギースに会えるのもここだけだ。

●アートオブファイティング

キャラクターは激変。打倒影二を誓う不破、ブリージャーナリストのレニィにバウンティハンターのロディなど。なかでも王覚山の、心意六合拳の使い手でありながら放浪の画家という設定は特にすごかった。



3Dならではの視点。

この中で復活してほしいキャラの最前線にいるのが影二ではないだろうか。95でテクニカルキャラとして存在した彼の復活を望むプレイヤーは多い。また、対戦を盛り上げるための華としてレニィも捨てがたい。舞に対抗できる豊満な胸はポリゴンで揺らすのに最適。しかしムチという、ポリゴンで表現しにくい武器を使用するためハイパーネオジオ64の場合、出場の線は薄くなるかも。そうなると浮上してくるのはロディ・バーツ。頭上にトンファーを投げ相手が見とれたところを攻撃するという幻の技、ディスィーヴインパクト1−2をひっさげて登場してくれるかもしれないぞ。



斬鉄波を撃ち、影すくいからの空中一本背負いも健在だ。

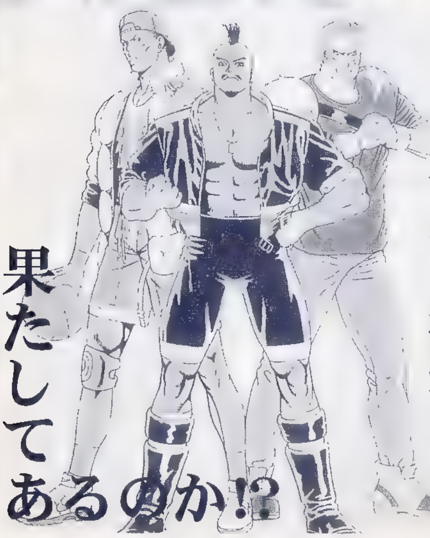


気分は低空フライト!!



これが幻の技、ディスィーヴインパクト1−2。これだけで使いたくなる。

この三人の復活は果たしてあるのか!?



一口情報:来年1月17日、18日に行われる「NEO・GEO DJ STATION Live '98」のチケットは各プレイガイド(ぴあ・セゾン・CN・ローソン)にて好評発売中。値段は3150円(オールスタンディング)。

ヴァンパイアシリーズ いよいよ大詰め

VAMPIRE HUNTER 2 Darkstalkers' Revenge™

VAMPIRE SAVIOR 2 The Lord of Vampire™

今号は隠しネタとパイロン・ジェダ・ガロンの対戦攻略でお送りします。

ヴァンパイア セイヴァー2 ヴァンパイア ハンター2 小ネタ集

意外と知られていないセイヴァー2、ハンター2の隠し要素。実戦には関係のないオマケ的なものだけど、知って損はないよね。

小ネタその1 ブリスでブルマ

フォボスがミッドナイトブリスをくらうと、古代マヤ人風のコスチューム（？）を着た美少女になることはすでに承知のことと思う。

だが、なぜかこれがブルマを履いた体操着美少女になるときがある。

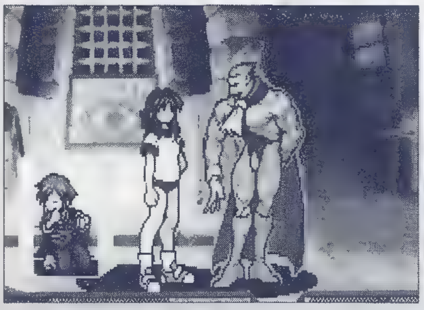
この条件は謎に包まれており、セイヴァー2、ハンター2が発売されてからというもの、業界全体がこの謎を究明すべく、日夜努力していた感があった。

そして今、遂に体操着（ブリスやられ）バージョンを見る方法が解明されたのだ。その条件とはズバリ、

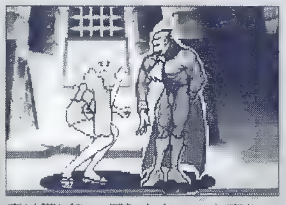
ランダム

である。16分の1の確率でグラフィックが変わるのであった。

…と思われていたが、ミッドナイトブリスを小P＋大P同時押しで出すことにより簡単に見られることが判明した。これからはもう悩む必要はない。相手が小P＋大Pのブリスを出すことを信じて、くらい続けるのみだ。って自分でデミトリ使えば問題ないか…。



これが、神奈川県の佐藤洋君ほか多数問い合わせのあったブルマやられだ。カラーじゃなくてゴメン。



実は臘ビシャモンもちょっと変わってるんだよね。

小ネタその2 リリス参上

リリスを使用し、対戦前のVS画面でスタートボタンを押していると、登場時に、**「リリスですぅ」**としゃべってくれる。スタートボタンを押さなくても、16分の1でしゃべるのはこれも同じ。



この画面のときにスタートボタンを押していればOK。

小ネタその3 アニタオーラ

ハンター2ではドノヴァンの後ろ、セイヴァー2ではドノヴァンの相手キャラの後ろにいるアニタだが、ある条件下でアニタがオーラをまとうようになる。

その条件とは、まず256分の1の確率でアニタが水着姿になる。この状態でスタートボタンを押す（挑発する）と、アニタがオーラをまとう。

それはそうと、既視感（デジャ・ヴ）って知ってる？



ドノヴァン同士の場合、ハンター2だとアニタは2人出てくるが、セイヴァー2だと1人しかいないのだ。

パイロン

「世界一と宇宙一、さてどちらが強いかね?」
「世界一」

やっぱり回っているのだパイロン。今なおパイロン使いの人は根性あるね。起き攻め覚えてさらに強くなろうぜ。

担当:P・鈴木

さて今回は、相手をダウンさせた後の起き攻めに絞った動きの説明だ。

前回までで、相手を転ばせる方法を説明してきた。おさらいしよう。

・投げ（コマンド投げ）
・大足払い
・ダウン攻撃
・ドーナツ（➡⬇⬅＋P）
・ソルスマッシャー

主なダウン状況はこの5つになる。これらの状況に対して大まかに展開させていこう。

ソディアックファイアから ―起き攻めの例―

基本的に、ドーナツを当てた後は相手の背後にいる形となる。コマンド入力方向に注意すること。

ヒットさせた後、すぐに相手方向にドーナツ等を出そう。

・小…相手がその場起きすれば正面から密着
・中…正面なら逆側に移動、後転起きなら正面から⬇小Pが出せる間合い
・大…後転起きを狙ったもの

重ねドーナツにも使用

※重ねドーナツとは、相手の起き上がりにドーナツの判定を置いておくことである。移動→投げと対になっている選択だ。

ドーナツで移動した後は、小足払いを出すか、すぐにコマンド投げを狙うかでダメージを与えていく。

ドーナツ以外の選択。

・➡小P…攻撃しながら相手の反対側に移動できる
・J⬇大P…当てないように使う。一種のフェイント用
・歩いて往復…前転起きに対して使う。ガード方向を間違えさせたら合格

あとは同様に起き攻めを

●コマンド投げからドーナツを出す

小…早く出せば逆側に、少し遅らせれば正面に（その場起き狙い）
中…そのままコマンド投げにつなぐor移動用（その場・後転狙い）
大…後転起き狙いで移動用

●大足払いから

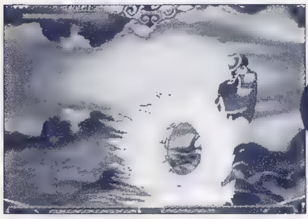
小…すぐに小を再度出してゲージを稼ぎつつ移動する（往復歩き）
中…その場起きに対してはめくりになる

●ダウン攻撃から

中…すぐに小ドーナツを出して投げを狙うか、大ドーナツを重ねる

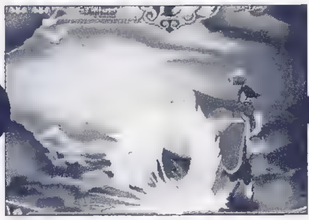
●通常投げから

小…2回出してから足払いを重ねる



あるいは、中⬇大ドーナツでそのまま攻撃。中 ›中 ›投げもいい。

or



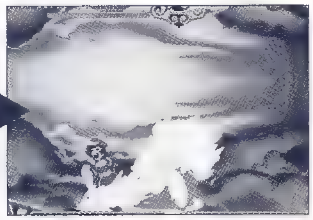
（2回連続の）中⬇小ドーナツで近づき、コマンド投げか小足払いで攻撃。

後転



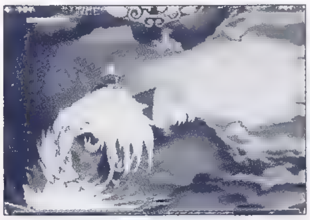
例。ドーナツでダウンさせる。すぐDFを発動しよう。

前転



歩いて往復し、ガード方向のミスを誘う。

その場

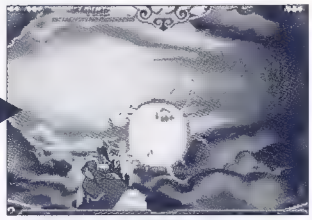


中ドーナツなら逆側に回れる。逆側に回るパターンを発見せよ。

or



小ドーナツで正面から密着し、投げか足払い。



ダッシュ小足払いをガードさせて、すぐコマンド投げ。奇襲。

中…往復歩きをして足払い

※小ドーナツの代わりに、ダッシュ屈み小攻撃をガードさせて投げる手もある。

さて、まとめて考えてみよう

結論をまとめてみると、主に起き攻めに必要な動きは、

・ドーナツ
・➡小P
・ダッシュ攻撃（J時⬇大P）

といったところ。そして、相手の起き上がり際には、

・小足払い
・投げ（コマンド投げ）
・重ねドーナツ

を使ってプレッシャーを与えていくことになる。ただ、やはり攻撃力不足の感は強いので、ダークフォースでそれを補っていくことになるわけだ。

ダークフォースを使うと、警戒してガードを固める人が多い。そこでコマンド投げの選択を増やしていこう。立ち中Kなんか使っている場合ではない。

もちろん、ダッシュ小技からのコマンド投げ、➡小Pからのコマンド投げは使っていかないと勝てないぞ。

※もし、パイロンを使って勝った場合は、勝利画面のセリフに注目し、一言いってやろう。

「おまえだ!!」

大丈夫か?
チェーンコンボヒット時でも反撃確定のときが!!

もう気づいている人もいるかと思う。パイロンの、

●➡小P ›屈み小K→➡中P ›屈み中K ›➡大P

のチェーンコンボ、これはヒットさせてもパイロンが不利である（投げ確定で反撃されることもある）。

だからといって、➡大Pの後に屈み大Kを出しても、ガードされて反撃確定のときがある。立ち大Kを出しても、その際の大きさのために反撃されることも。

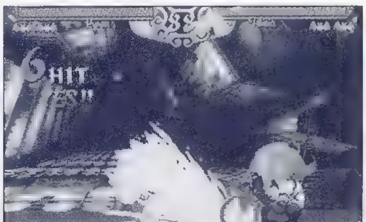
チェーンコンボを当てているのに反撃されるなんて、あんまりだ。っていうか…。

この現象を回避するには、

・屈み中Kでチェーンを止める
・➡大Pが3ヒットしたらチェーンで立ち大Kを出す
・間合いを覚えて、屈み大Kが連続ヒットするように調整する

等しかない。

パイロンの弱さを挙げていくのは簡単。でも攻略となると…パイロン、大丈夫か?



はい、反撃決定です。それでいいのかパイロン?

――超小ネタでGO――

●ジャンプ大Pは通常技、レバー下入れ技、ソルスマッシャーで（空）キャンセルすることができる。

ジェダ

確固たる力を手に入れろ

遠距離戦のスプレジオと密着戦のサン＝パッサーレでさらに強くなろう。

担当：MVP

前回はダッシュや滑空を使った攻めについて書いたが、今回はそれらをより生かすための戦法を書いていこうと思う。

ジャンプ防止について

ジャンプ防止についてはこのゲームにおいて非常に重要な意味を持っているのは皆、知っていると思う。

前回書いた低空下滑空も、その役を担っているが、実際のダメージを見てみるとやや物足りないときもある。

そのうえ、この低空下滑空の有効な間合いよりも若干外側にいた場合は、あまり効果的に機能しないこともままある。相手側がラッシュになりそうだと思って「逃げる」ジャンプを封じるときには、低空下滑空の出番であるが、それよりも外側の間合いは相手が「攻め」にくるジャンプのときが多い。つまり、両者共に攻めの機会をうかがう間合いになったときのジャンプ防止技というのは、低空下滑空以外の技のほうが効果的なのである。

で、その技とはどういったものがあるのかというのを見ていくと、相手からの距離が近い順に、

①屈み中K
②立ち中P
③スプレジオ

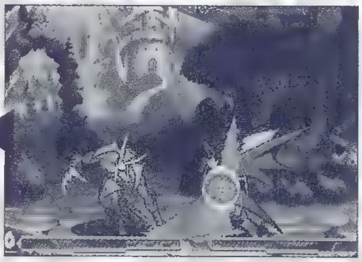
となる。今までは②までの選択肢しかなかったために、こういった若干離れた間合いでのジャンプ防止能力が弱かった。これを克服していくのはかなり難しい課題であったが、今回は必殺技のスプレジオによってかなり遠くまでジャンプ封じ行動ができるようになったのだ。これは非常に大きい。

このスプレジオは、例えガードされてもあまり反撃を受けないし、ぎりぎり当たらないが動くとヒットする、という位置で出していく。

従って相手への威嚇効果、自分のゲージ溜めにおいてかなり役に立つ技となっているのである。

相手がスプレジオを警戒しているようなら、低空下滑空で攻めにいくことが可能だ。つまり、より遠い位置から相手を押さえ込めるようになったと言える。

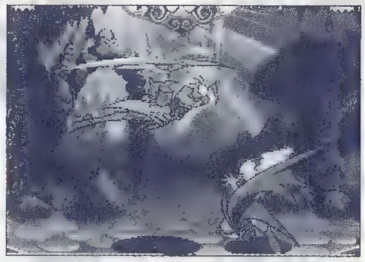
例えば、屈み中Kで1回ジャンプ防止をした後、





さらにスプレジオでジャンプ防止を狙える。

相手がビビッているなら、低空滑空で攻めていける。



コマンド投げの秘密

ジェダのコマンド投げ、サン＝パッサーレは、以前は出が遅く、投げ成立までの無敵時間がなかったので、実戦で決めていくのがかなり難しかった。

が、今回のサン＝パッサーレは、無敵時間があるようで、しかもラッシュ能力が上昇しているため、相手が地上にいやすいのも幸いし、非常に使える技となっている。

また、今回はADガードが使いづらいので、ラッシュを切り返すのに小技の割り込みやGCを使う必要性があるが、コマンド投げならばその2つの対処法を完全に無効化できるのだ。

ゲームシステムと技の性能の変化により、サン＝パッサーレはどんどん狙っていい技となったのだ。

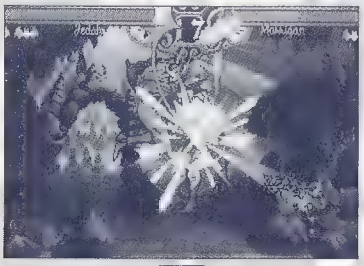
主な狙い目は、

①ダッシュ攻撃から
②起き攻め
③ジャンプの着地

が挙げられる。ダッシュから狙うときは、小Pから狙うか、小P→中K or 大Kから狙うといいだろう。起き攻めはその名の通り、相手の起き上がりに投げにいくもので、なかなか効果は高い。ジャンプの着地というのは、相手のジャンプを昇り中K等で迎撃したときや、空中でセーガを出したときに着地で技を重ねられたときに有効だ。

このようにサン＝パッサーレはかなり使う場所が増えてきたが、実はコレ、CPUのジェダがとんでもなくうまく使ってくるので、それも参考にしてみてほしい。

昇り中Kで落としたら…、





着地でコマンド投げを狙おう。かなり効果あるぞ!!

起き攻め

新戦術のおかげというか、スプレジオと低空下滑空のおかげで、起き攻めをする機会が格段に多くなったジェダ。そこで、起き攻めについても見ていこう。

起き攻めには2つの有効な方法がある。

まず1つは、相手が起き上がるときに近くから低空下滑空を出すというものだ。

これが成功すると、まず正面から中段、着地で下段、それに加えて相手の背後から着地下段、という選択肢をせまれるのだ。このうち、背後から下段はそうそう見切られにくい。もちろん下段ではなくコマンド投げを狙うのもいい。

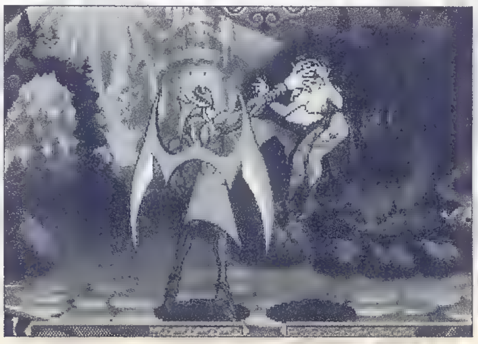
次は追い打ち攻撃をすかすというもの。

相手の起きあがりのグラフィックが見えた瞬間に追い打ち攻撃を出す。これは少し遅らせればすぐに成功するだろう。

このタイミングで出した攻撃はスカって、すぐに攻撃に移れるのだ。特に相手を端に追い込んだときや、その場起きをしたときに有効だ。

このときに、すぐに下段で攻めるか、投げを入力すると、かなり効果的である。

起き攻めで投げを決めたら…、





また起き攻めにいけるぞ。

また、前転、後転起きをした場合は、屈み小or中Kで下段を狙うか、スプレジオを出していくと相手を押さえ込めるぞ。とにかく追い打ちスカし攻めは狙ってみるといいだろう。

ガロン

ミラージュボディ重視!!

ダッシュ2段からの攻めを起点に、地上戦メインで闘おう!!

担当：FRS-N,O

ダッシュ攻撃は小K→大P

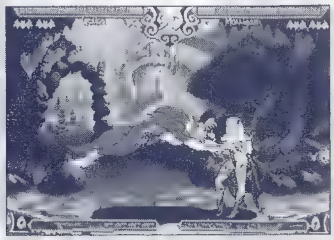
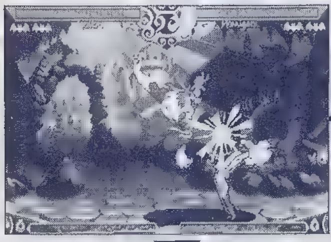
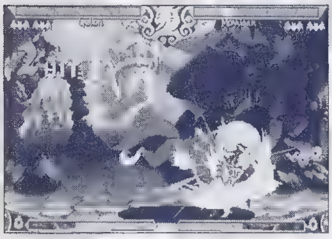
ハンター2でガロンの基本戦法に大きな変化を及ぼしたのが、ダッシュ2段のやりやすさ。「ダッシュ小K→大P」のダッシュ2段が、セイヴァーのときより格段に決まりやすくなっている。セイヴァーではダッシュ小K→大Pは「一応できます」程度だったのだが、これがハンター2では「常に狙える」レベルの難度となっているのだ。

ガロンはもともと、ダッシュ中P→小Kというダッシュ2段ができたが、ダッシュ中Pがしゃがんでいる相手には空振りするという弱点があった。

それに比べ、ダッシュ小K→大Pは両方ともしゃがみガードできないので、非常に信頼できるダッシュ攻撃といえる。セイヴァーでもダッシュ小Kを起点に攻めても「中段攻撃」として機能するが、最速で出してもくらい投げされるし、小Kを遅らせると潰されるというジレンマが生じるためにイマイチ信用できない。

ハンター2でのダッシュ小K→大Pは、ガードされても自分が有利な状態を維持できるようになっている。この差は実に大きい。

気をつけるとすれば「間合いが近すぎると、大Pがスッポ抜けて逆側に落ちてしまうことがある」という点ぐらいか。遠間から出せば地上の技に繋げることも可能だ。このダッシュ小K→大Pは、ジャンプするのが馬鹿らしくなるくらい使えるコンビネーションだ。幸いなことに「中攻撃キャンセルクィックムーブ」はハンター2でも健在なので、これを合わせれば迅速な地上戦を展開することができるぞ。

ダッシュから小K→大Pの2段がやりやすい。ハンター2ガロンはこれで決まり。ジャンプばっかりのガロンは超カッコ悪いぞ!!

ゲージはミラージュボディに

セイヴァーではダークフォースだったミラージュボディが、今作ではハンター時代同様にEX扱いに戻された。これは相手から攻撃を受けるか、一定時間が過ぎるまで持続するようになっている。一定時間といってもかなり長く、タイマーの数字でいうと5秒ぶんある。これはかなり長く、ダークフォースのように残ゲージが表示されないので、終了時を狙われる危険が少ない。

ミラージュボディの性質自体はセイヴァーのままで、分身の攻撃も下段判定だ。この性質から、ゲージはすべてミラージュボディに費やしていくといい。出掛かりは全身無敵とはいえ、やはり相手が動けない状態での発動が望ましいところである。

「相手が動けない状態」とは、ダウン時やこちらの技をガードさせた直後などが考えられる。ゲージが溜まったらすぐ発動、というくらいで構わないので、なるべく多くの発動パターンを持っておくといいだろう。例としては…、

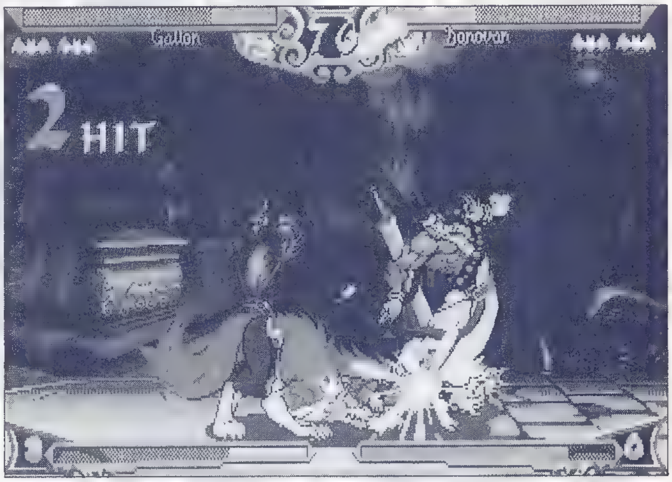
●ダッシュ攻撃やキャンセルクイックムーブ直後に発動
●ダウンさせた相手に空振りの追い打ちで接近して、着地と同時に発動
●相手のジャンプを潜って、着地と同時に発動

…などが挙げられる。これらの例は、どれも「相手と密着で発動」させていることに注目。相手から離れた場所でミラージュボディを発動させるのは、ある意味安全ではある。しかし、それでは相手に警戒されてしまうので、ミラージュボディによるプレッシャーを与えることができない。

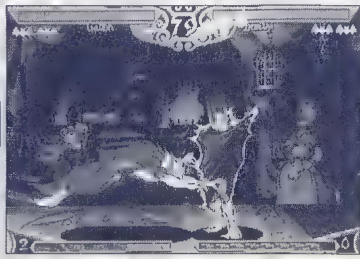
そこで「相手と密着時で、かつ自分が少し不利」のときに発動させるのだ。ミラージュボディは発動時に無敵があるので、もしここで相手が技を出してきてもうまくすり抜けることができるという利点がある。さらに発動直後に密着状態にしておけば、コマンド投げか下小Pからのチェーン、これに画面端ならダッシュ2段といった2択3択を相手に強いることができる。これらの状態をゲージが溜まるごとにつくりだしていけば、強力なプレッシャーを与えることにもなる。

たとえミラージュボディ発動直後、無敵が切れた瞬間に技をくらってゲージが無駄に終わってしまっても構わない。「ゲージが溜まったらミラージュ」このように相手に認識させるだけでもOKなのだ。

ミラージュボディは2～3回ミスして無駄にしても、1回の攻めが決まればそれでもとが取れてしまう。「密着でミラージュボディを発動されるということ自体が強烈なプレッシャー」いうことを相手に感じさせることができれば、もう君は立派な「ハンター2のガロン使い」だ。



セイヴァーのときと同様、分身の攻撃も立ちガードできない。


ミラージュボディは相手と密着時に発動するのがコツ。もし相手が攻撃してきても、ミラージュボディ発動のモーションでかわすことができる。これでプレッシャーを与えてこそ、真の「ハンター2のガロン使い」だ。

セイヴァー魂、いまだ衰えを知らず

「僕も勝ちたいよ」

そんな君の悩み、解消します Part.2

いよいよ終盤にさしかかってきたセイヴァー。自分は最後まで全力で闘うのでよろしく。ダイヤグラムの意見も募集してるぞ。

文責：P・鈴木

ビクトル

ギガバーンを使い分けて、投げへのプレッシャーを増幅させよう

コマンド投げを狙うためのプロセスの1つに、・ギガバーンをガードさせてから、着地後投げるというものがあったのはビクトル使いの人なら既知のことと思う。ただ、ギガバーンの強弱を使い分けている人はまだまだ少ないようだ。

ギガバーンの性質についておさらいしよう。

ギガバーンは小で出すよりも、大で出すほうがリーチが前に伸びる。しかし、大でギガバーンを出してしまうと、着地の隙がやや大きく、スムーズに投げを狙うのが難しくなる。

ある程度ギガバーンで前に進まないと投げが狙いにくいが、大で出すと着地を狙われやすい…このように聞くと悪い印象を受けてしまうが、実際はそんなことはない。

例えば、君がビクトル相手にギガバーンを出されたとして、それが中なのか大なのか判別できるだろうか？

そう、つまりは小中大を混ぜてギガバーンを出せばいいのだ。相手の技を誘いたい場合は小（中）を使う。タイミングをずらす目的で大を出し、着地を投げる。こんな流れが作れれば投げ成功率は上がる。



タイミングをずらすように大を出すといいだろう。

具体的には、GCで使う場合は大がメイン、空振りを前提に使うときは小・中が主軸。小足払いキャンセルからは中・大がメインとなる。単発使用のギガバーンも含めて、小中大の混ぜ具合が肝要なのだ。

ビシャモン

とが首さらしの後の攻撃のバリエーションは多く、どれも強烈だ

さて、前回の続きだ。辻疾風からのとが首さらしを決めた後の選択肢について説明していこう。相手は移動起きできないという点を利用していきたい。

Ⓐ鬼首ひねりを重ねる

相手がその場で起きるのだから、鬼首を決めるのは簡単だ。鬼首は投げ技ではなく、ガード不能技なので、相手が起きる前にあらかじめ重ねておくことができる。

鬼首ヒット後もしっかりとが首を入れておこう。一連の連続技から鬼首→とが首と連続で決まれば、相手をダウン寸前に追い込むことができるぞ。

Ⓑバックダッシュ攻撃や昇りジャンプ攻撃を重ねる

ダメージは小さいものの、ほぼ確実にダメージを与えることができる。でもインパクト不足。

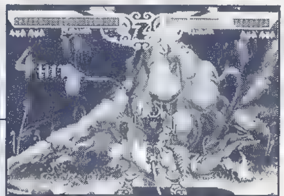
Ⓒ前ダッシュして相手をくぐり、下段を重ねる

とが首後にすぐ前ダッシュすることで、相手と位置を入れ替わることができる。すかさず下段を出せば、相手はガード方向に迷うはずだ。

このときの下段は足払いか中足払いがいい。小足払いはヒット確認を兼ねた攻めが可能で、中足払いはゲージを使わずに絡め魂を連続技にすることができる。

Ⓓ前ダッシュして相手をくぐると思わせて正面から攻撃

一瞬ダッシュポーズを取ることで、逆ガードと思わせて正面から足払い。強力だ。



とが首さらしから…、



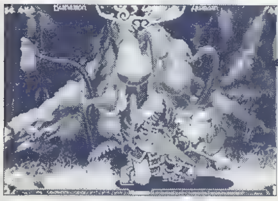
鬼首ひねり！



前ダッシュ！



背後から下段！



正面から下段！

サスカッチ

セイヴァーにリープアタックが発覚!?ロングダッシュにも注目!!

ただでさえトップ爆進中であるサスカッチに、さらに強力な戦法が多数発見された。誰か、この愛くるしい怪カキャラを止めてくれ。

—その1— ロングダッシュも偉大な存在だった！

素早い動きと大ダメージを兼ねているショートダッシュはとても強力だ。だが、ロングダッシュも強いことに注目している人はとても少ない。

確かに、ロングダッシュの2連続攻撃は特殊な状況（重ね小技→中P or 大K）以外ではつながらないため、攻撃力による魅力は小さい。だが、その移動距離の長さから、〝ADガードに対して効果が高く、連携をつなぐ能力に優れている〟のである。

・昇り中P→降り小P
・昇り小P→降り中P
（大P・大K）

この組み合わせが今のところ有力だ。相手を画面端に寄せてから、ロングダッシュとショートダッシュ、屈み小K、立ち中Pの4大柱を使ってラッシュをかけていくといい。



早いタイミングで中Pを出さないと、次の小Pが出にくい。

—その2— セイヴァー界にリープアタック導入のウワサあり!?

サスカッチは、そのあまりの攻撃力の高さゆえか、守備力が低いと言われることがある（自分はそう思わないが）。

さて、画面端で攻められてしまいその対処に困ったとき、また攻めに転じたいときに使えるのが攻守を兼ねる、〝バックダッシュ中攻撃〟である（Sダッシュも可能）。

サスカッチのバックダッシュは高く跳ぶために、相手の攻撃を避けやすい。しかも攻撃を出すことができ、中段もれなくチェーンにつなげることもできる。



相手から逃げたい。牽制技をくらいたくない。攻め返したい。



そんなときは、バックショートダッシュ攻撃。奇手だが妙手。

余談だが、これら2つの情報元は関西。全国大会前に某所で関東VS関西の10on10を開いたところ、関西の1人目のサスカッチが関東有力候補10人に全勝してしまったという。

デミトリ

なぜみんな攻め攻め？デミトリの本質は守りにあるぞ

いまだに、デミトリの利点を分かっている人が少ない。

まず、デミトリ使いの人なのにデモンクレイドルを多用しない人がいる。これはとてももったいない。デモンクレイドルの着地の隙はないに等しい（60分の1秒）上に、ダメージは大攻撃クラス。反撃を受けたとしても、デモンのダメージと同等かそれ以下。判定の強さから考えても、メイン技と考えるのが適当なところ。ちょっとでも〝攻められた〟と思ったら出していくくらいでいいのだ。

デモンクレイドルの割合を増やすと、相手は技を出しにくくなる。ここで狙いたいのがガード不能技である。狙う連携は、割り込み屈み小P→ブリスと、直接プレジャーの2つ。攻めにガード不能を使うのも手だが、守りに使うのも悪い選択ではないのだ。

ガード不能技を使うには、当然ゲージを溜めなくてはならない。そこでゲージ溜めの行動として、空中ファイア、当てないようにバットスピン、適当にデモンクレイドルという選択を増やすこととなる。当然、これらの選択は相手と離れて行うほうが安全だ。

ゲージがある程度溜まったら、自分からダッシュで攻めてもいいだろう。ここから、ESデモンかガード不能を仕掛けていく。ESデモンはかなり早いうちに出し、判定を置いておくこと。

ジャンプ攻撃は、ゲージの有無に関係なく行って構わないだろう。大Kを絡めた空中チェーンを使うことで、相手のガードを迷わせるのが基本。

慣れてきたらダッシュの割合を増やしてもいいが、それまでは攻めをほとんど考えず、ゲージ溜めに専念したほうが勝率はいいはず。

無理に攻めずに、手堅くデモンクレイドルで相手を転ばせて起き攻めを図る。起き攻めは次の機会に。皆、デミトリは頂点を狙えるキャラだぞ。

モリガン

バーチカルの意外な効果

モリガンのバーチカルダッシュは、実際にとても使いにくい。だが、意外なところで効果があったりする。

少し離れた間合いから、ノーマルダッシュで近づく、少し進んでからバーチカル軌道を加えてやる。相手の頭上でバーチカル軌道になっていればOKだ。

ここで中Kを空振りしてから、落下中にすれば相手は対空技が出せない（振り向けない）。


バーチカルを使って跳び越えて逆から攻撃を当てる。

離れた間合いから主導権を得られる。このテクニック、起きあがりを攻めるときなどにも使えるだろう。

フェリシア

小細工!?いやいや三角跳びは強い

フェリシアのみ所有する三角跳び。もともとジャンプの性能が高いキャラだけに、鬼に金棒といったところか。

相手に追いつめられたときはもちろんのこと、攻め込む際にも大活躍する。簡単にメリットを説明すると、

・いつ跳ぶのかを選べる
・画面外に消えることもできるため、非常に対空で落とされにくい
・遠くからでも攻め込める

といったところ。戦法に組み込むとすれば、三角跳びからジャンプ攻撃を出すか出さないかでガードを崩し、転ばせてDF発動…とすればいい。


単純ながら効果は高い。跳びキャラはやはり強かった。

ダイヤグラムは終わらない!!

ダイヤグラム、セイヴァーでは過去3回発表され、ひと段落ついたとお思いの方も多いことでしょう。

でも…やはり大会もあったことだし、現状のダイヤグラムも見てみたくないですか？

今、必死の思いで、誌上最後のダイヤグラムを制作中です。まだまだ完成は先になることと思います。「我こそは！」という方の数字の投書をお待ちしております。

さて、今回は数字こそお見せできないものの、大会前バージョンの順位表なんぞをお見せしましょう。

左から、順位、ポイント別のグループ分け、キャラ名、コメントとなっております。

大会本戦出場者の意見など大歓迎です。

1	A	サスカッチ 独走	8	C	オルバス アワー強烈
2		QB 浮き重要	9	D	バレッタ 待ち極悪
3	B	ザベル 自滅多し	10		レイレイ 強いはずなのに
4		フェリシア DF最強	11		ジェダ がんばってはいる
5		デミトリ 昇龍激強	12		モリガン 弱くはない
6		ビシャモン 超テクニカル	13	E	リリス 攻撃力小娘
7	C	ガロン プレイヤー少	14		ビクトル 守りが弱め

巷のプレイヤーのレベルの高さに驚き！

©(株)ナムコ

さて、今回は大会リポートと半年ぶりのクマ(パンダ)、おなじみファランの攻略だ！

お膝元で負けました…

緊急特番 鉄拳3G-Model大会リポート ～基板がないんです～

編集部にアクシデント発生！ということで、急遽大会リポートなんかをやったりして…。

自爆リポーター:GYU

去る11月2日、ゲーメスト編集部のある新声社ビル1Fゲームセンター"G-Model"において、鉄拳3第1回2on2大会が行われた。今回はこの大会の模様についてレポートしていこう。

小平ってどこですか？

三島家従者を名乗るライターのスーに誘われて、軽い気持ちで出場を引き受けた自分。大会開始10分前、「吉光とジュリア、どっちで出んの？」というスーさんの問いに、迷わず「ガン・ジャック！」と答える。スーさんよ、そんなに心配するな。俺まで不安になるじゃないか……。

ま、とりあえずガン・ジャックと平八という組み合わせに決まったところで、さっそく店員に申請。店員の「今回は遠征組が多いみたいですよ」との話に、すかさず参加16チームのキャラクターをチェックしてみた。

今回の大会のキャラクターの使用率はなぜか吉光の6人がトップで、次いでニーナの5人。シャオユウと仁が4人で、ジュリア・レイ・キングが2人ずつといった具合。ロウや平八といった安定した勝率が見込めそうなキャラは意外に少なく、逆にオウガーといったマニアックなキャラを使うプレイヤーが参加していたことが印象的だった。

また肝心の大会の内容だが、どのプレイヤーも浮かせ技を決めた後は攻撃力の高いコンボをきっちり決め、2択を仕掛ける場面では効果的な2択攻撃を繰り出していたと思う。

さらに以前に本誌で紹介したジャンプを利用した起き攻めや、下段さばきでしゃがみ状態に移行するといったテクニックを使いこなしている人も多く、男女混合チームが決勝に勝ち進むなどといったプレイヤー層の全体的なレベルの高さが十分に感じ取れたぞ。

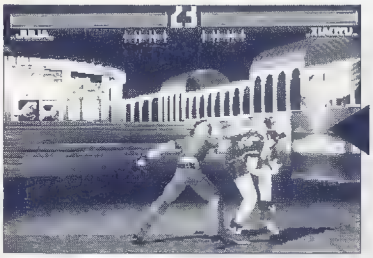
さて優勝したチームだが、東京の小平市から集団でやってきたうちの1組で、仁とキングの組み合わせ。あまり遠征はしないということでノーマークだったが、かなりの実力を持っていたぞ。

まず先鋒の仁使いのTTS君は、仁使いのステイタスともいえる1フレーム風神拳の入力がほぼ完璧で、閃光烈拳や鬼八門などの連携で相手を押しつつ、手を出してくるところに1フレーム風神拳でカウンターを決める戦法を得意としているようで、中間距離では若干ステップインしてから風神拳を出していたことも印象的だった。彼曰く、風神拳自体はホーミング性能はそれほど高くないので、ステップインで軌道修正して繰り出すようにしているとのこと。また風神拳→風神拳→風神拳といった難度の高いコンボを「安定！」といいきるあたりにはさすがに驚かされた。

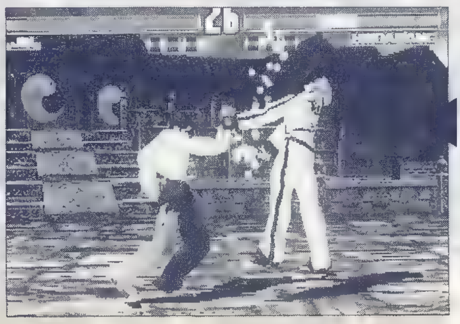

相手の起きあがり蹴りをタイミング良く飛び越えて…、


背後から攻撃…といった戦法も浸透していた。必ずしも有効というわけではないが…。

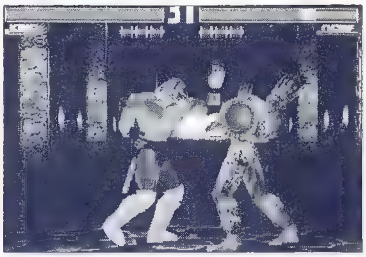

下段さばきでしゃがみ状態に移行して…、


強力なしゃがみ技を繰り出す。起き攻めの一環として使っている人も実際多い。


胴抜きなどをガードさせて相手の攻撃を誘い…、


すかさず1フレーム風神拳でカウンターを狙う…といった戦法が優勝した仁の得意技。

また小平最強と呼ばれるマックス君のキングは、ライトストレートアッパー、レフトアッパー→ハイキックという連続技からジャイアントスイングと中段の2択を迫るといった打撃系のオーソドックスなタイプだが、相手キャラの攻撃をよく研究していてディフェンスが非常にうまかった。



相方のキングはライトストレート・レフトアッパーをヒットさせた後…、



893Kではなく、ハイキックにつなげる。その後はGスイングと中段に2択がメイン。

ちなみに自分とスーさんは彼らと一回戦で対戦。先鋒の俺は相手が風神拳主体の仁ということを重視して、ブラボーナックルをふだんよりも多めに使うことにする。そしてこの読みがヒットして、とりあえず3－1で勝利!

だが次のキングとの対戦では、開幕のシットジャブを下段さばきで返され、すかさずライジングトーキック・ライトストレート・LP・ブルータルサイクロンといった重量級用のコンボで、リードを取られたままあえなく沈没。2ラウンド目はハンマーラッシュの2段目をまたもやさばかれて終了。そして3ラウンド目はキングの細かいラッシュに対抗しようと手を出したところにレッグラリアートをカウンターでくらい、完全にダウン。0－3という結果に終わる。余裕ぶっこいてガン・ジャックなんかで出なきゃよかったと思っても後の祭り。

余談ですがいつも僕はこんな感じです。

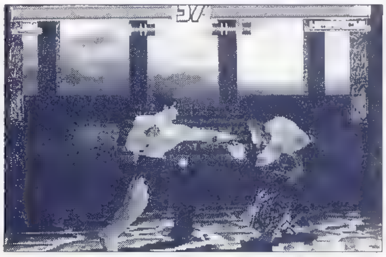
そしてメストチーム2人目のスーさんの平八がメストの威信をかけて出陣。1ラウンド目をなんなくゲットしたが、2ラウンド目以降はマックス君得意のライトストレート・ハイキックからの2択につかまり、1－3で負け。見たところスーさんは緊張していたのか、相手の出方を意識しすぎていつもの図々しさが感じられなかった…。

1対2で負けた我らがメストチーム。偉そうに登場したわりに一回戦敗退という最悪の結果に終わってしまった。最終的にTTS君たちが優勝してくれたから良かったものの、どんな理由があるにせよ、一応「これでめし食ってます」ということで、今後さらなる精進を積むつもりです。もちろん今後の原稿にもよりいっそうの力を入れるつもりなのでお楽しみに…。

今週の小ネタ
仁使いに朗報!! 鬼八門1段目キャンセルの秘密

以前、本誌で掲載した仁の鬼八門キャンセル。これは鬼八門を繰り出して、技の発生中にレバーを　と入力すると鬼八門の2段目をキャンセルして技を繰り出せるというものだった。

しかし今回紹介する鬼八門キャンセルとは1段目をキャンセルするというもので、これは鬼八門コマンド完成直後に　RPと入力し、さらに途中で　RPと入力すると成功するテクニック。タイミングが非常にシビアで、実際にマスターすることは難しいと思われるが、鬼八門の1段目をカウンターヒットさせれば、キャンセルからの胴抜きや風神拳が連続ヒットするといった特性を持っているので、仁を極めるならぜひトライしてもらいたいところだ。



タイミングはシビアだが、鬼八門直後にRPRPと入力すると1段目キャンセルが可能。



しかも1段目がカウンターならば、キャンセル胴抜きなどを連続ヒットさせられる。

密かに使える技にもスポットを

ステップマスター番外編

使う機会は少ないが、実は使える横向かせ技を実戦投入しよう。

担当:ぴぐ

これまでステップマスターでは実用的な攻めかたを紹介してきたが、今回は番外編ということで、ファランが多数持つ「横向かせ技」を取り上げてみることにしよう。

あっち向け

まずはファランの持つ横向かせ技を一通り挙げてみることにしよう。

ガードさせることで横を向かせる技は、

●スピンキック（左）
●ローリングライトキック(右)
●ダブルスクリュー（左）
●フラミンゴライトアクセル（左）
●フラミンゴレフトアクセル（右）
●ハンティングソバット(左)

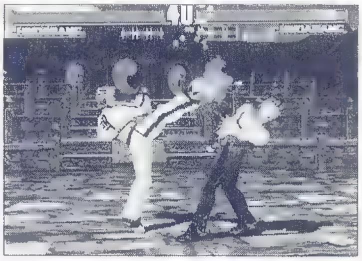
カウンターヒットで横を向かせる技は、

●前足刈り（左）
●右半月蹴り（右）
●左半月蹴り（左）

といったところ。技名の後の右or左は、ガードもしくはヒット後に、相手のどちらの側面を取ることができるかを表している。

前足刈り以外の技はすべて上段攻撃になっているので、しゃがまれると空振りしてしまうが、横を向かせた後は有利になる状況が多い。右掛け蹴りや右構えを中心とした王道からは外れた攻めになるが、それだけに相手も対応しにくい。随所に混ぜていくことで、大きな効果を発揮してくれるはずだ。

それでは具体的な使い方にいってみよう。



右半月蹴り→左半月蹴りの連携が強い。横を向かされた相手はパニックだ。

スピンキック・その他

今回挙げた横向かせ技の中で、特に使用頻度が高いのがスピンキックだろう。

横移動して軸をずらしながら攻撃するため、相手の攻撃を避けつつ攻撃できるという利点があり、これまではその移動性能と判定の強さに注目してきた。

しかし、ここではガードさせて横を向かせた後の攻防を考えてみよう。

まずスピンキックをガードさせた後は、ファラン側が1フレーム有利で、相手の左側面を取った形になる。まずはこの時点でかなり有利。

ここからしゃがみPを出したり、立ちガードしている相手に対しては投げが有効。ここでは右基本投げかコブラバイトスローを使う。なぜならこの状況での投げは、横投げ（左）になるか微妙なところだからだ。もし横投げになった場合の抜けコマンドはLP、正面投げになったときはRPになるようにして、投げ抜けされにくくするのだ。

しゃがみガードの相手には、もちろんプラズマブレードからの空中コンボを狙う。相手の反撃が遅れたときも浮かせることができ、しゃがんでスカされることもないので、リスクはわりと少ない。

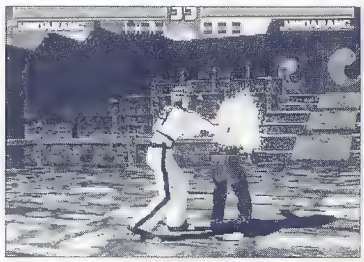
リードジャブなどの速い技で反撃してくる相手には、ライトリバースキックの1発止めや逆ワンツーなら必ず勝てる。ライトリバースキックの1発止め→レバー前、でRKからライトフラミンゴになって連携をつなげていくことの有効性は前号でも紹介している通りだ。上段をスカされるのが怖ければ、チェーンソーヒールを出すといいだろう。

あるいはスピンキックをガードさせて、さらに反時計回りの横移動からレフトキックコンボ、ステップインサイドキックを出せば、相手の背後から攻撃できる。ただし振り向き蹴りをくらうという事故に遭うこともあるので、絶対安全に後ろから攻撃できるというわけでもない。

スピンキック→しつこくスピンキックなども上段、上段ながら、かなり強い連携になるぞ。

攻撃判定も強く、ガードされても圧倒的有利に立てるスピンキックの強さ、分かってもらえたかな。

スピンキックガード後の選択



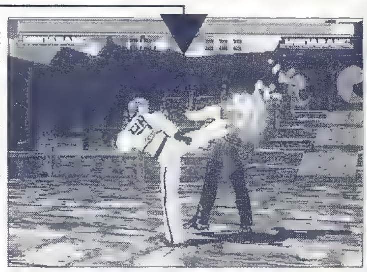
スピンキックをガードされた後の攻防は…



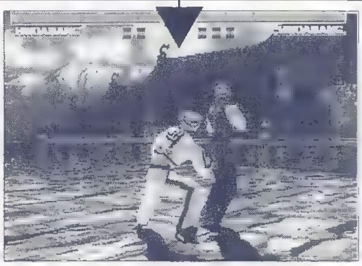
下Pには投げ。



しゃがみガードにはプラズマブレード。



反撃してくるならRKで。



横移動で後ろに回ったり。



さらにスピンキックもイケる。

まだある横からの有効連携

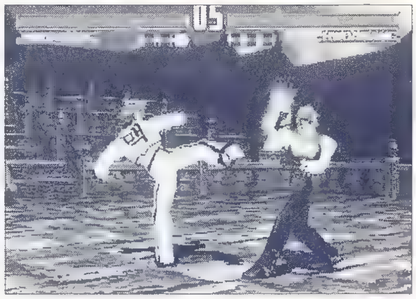
その他の横向かせ技は、スピンキックほどではないが、やはり有効なものが多い。

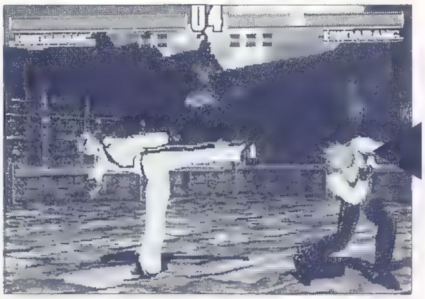
その中でも特に使えるのが、ローリングライトキックからのレフトキックコンボ。ローリングライトキックをガードした後、相手はレバーをガード方向に入れておくと、次のレフトキックコンボをガードできなくなるのだ。おそらくファラン側に向き直ろうとしたときにくらってしまうものと思われる。実はニュートラルガードならガードできてしまうので、厳密には確定技ではないが、ほとんどの人はガード方向にレバーを入れるはずなので、限りなく確定ガード不能に近い攻撃と言える。

ただし距離が離れていると、レフトキックコンボが届かないので、いかにローリングライトキックを近距離でガードさせるかがポイントになる。

右半月蹴りなどから狙ってみよう。

それとほぼ同じ状況になるのが、フラミンゴレフトアクセルからのライトキックコンボ。しゃがまれるとヒットし

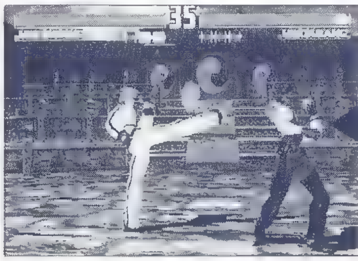

ローリングライト後にガードしてると、


レフトキックコンボを横からくらう。

ないのが残念なところだが、基本的に立ちガードすることが多いので、当たりやすいはず。もししゃがまれるようならエアファングも選択肢に入れるといいだろう。

その他の技でも、横を向かせることができれば、とりあえずRKを押すといい。横向かせ技は普段使う機会が少ないので、自分が右構えになっているのか、左構えになっているのか、一瞬判断に迷うことがある。そんなときでもRKを押せば、左構えならライトキックコンボ、右構えならライトリバースキックの1発目になり、どちらも発生11フレームとかなり速い技なので、相手の技に勝つことが多いぞ。


普段使わないアクセルだが、ガードさせると、


横からライトキックコンボだ。

フラミンゴからの行動再考

随所に組み込むことで威力を発揮するフラミンゴ。ここではフラミンゴからの行動について復習してみよう。

フラミンゴからの行動として多いのは、ガード後有利になるジャブ、カウンター狙いのライトサイドキック、それに下段のスイープといったところ。それぞれに狙いがハッキリしていて、択一攻撃としてかなり有効だ。

しかしジャブ、スイープはしゃがまれると反撃を受けるし、サイドキックもカウンターを取れないとダメージが低いので、ある程度慣れたプレイヤーはフラミンゴを見るとしゃがむ傾向にある。特に右構えからのセットアップの場合、カウンターの取れるサイドキックがない、キックコンボにいくと右掛け蹴りのところでしゃがまれて具合が悪いといった理由から、下段のスイープに頼りたくなるので、相手もセットアップの後はしゃがむことが多い。


スイープをガードされると反撃が待っている。

そこで、あえてセットアップからキックコンボにいってみると意外と当たることが多い。セットアップの後、すぐにキックコンボにいかず、ワンテンポおいてからだと、スイープがくるような感じになるので、しゃがみを誘いやすい。もちろんキックコンボは右掛け蹴りにいく前でとめるようにしよう。キックコンボが2発ヒットするので、ダメージもなかなかだ。素直に中段のヒールをだしてもいい。

セットアップ・レフトヒールなら右構えに戻れるのも便利だ。

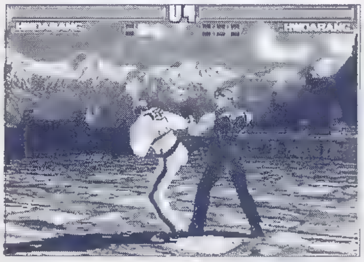
もうひとつのオススメが先程も挙げたレフトアクセル。ガードさせることができれば、かなりの確率でライトキックコンボが入る。

レフトフラミンゴを作るには、普通LFフェイントかセットアップを使うが、跳び横蹴りも左構えからすぐにフラミンゴになれるので結構便利な技だ。覚えておいて損はないぞ。

ライトフラミンゴからは、従来通りジャブ、サイドキック、スイープでいいだろう。


セットアップから一瞬待って、


キックコンボ。スイープを警戒している相手には結構効く。


ライトフラミンゴでの移動は相当のプレッシャーのはず。

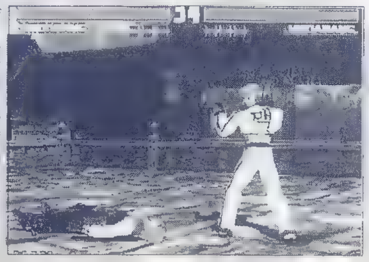
フラミンゴからの移動を使って手を出させるようにするとサイドキックのカウンターを取りやすくなるはずだ。

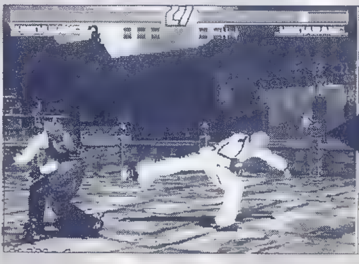
見直せFクラッカー

カウンターヒットしないと相手を浮かせることができず、しゃがんでガードされると被害が甚大なファイヤークラッカー。最近は使えないよな〜、というプレイヤーも多いと思うが、投げの後などは意外と使いやすい。

ファランの投げ技はその後状況有利になれるものが多く、その起き上がりを攻めるときにFクラッカーが非常に有効。具体的には左の基本投げ、デーモンヒール、コブラバイトスローの後が狙いめとなってくる。特にデーモンヒールは威力も高く、ダウン後は頭をこっちに向けているので積極的に使っていこう。

相手が起き上がろうとしたところにFクラッカーを重ねると、その場起き、起き上がり蹴りを出したときには背中からFクラッカーがヒットして、浮かせることができるぞ。


デーモンヒールの後は頭がこちら向きなので、


起き上がりにFクラッカーが有効。背中からヒットすることが多いぞ。

実に半年ぶり

クマ&パンダ 野生の王国PartⅡ

動物たちにも楽しい鉄拳ライフを送らせてあげよう。

次回作ではぺんぎん希望ぴく

非常に今さらな感じもするが、本誌ではあまりにも基本的なことしか触れてなかったので、この場を借りてパンダのちょっとした対戦攻略でもやってみることにしましょう。と言っても基本に毛が生えた程度のことだけど。

突きからの連携

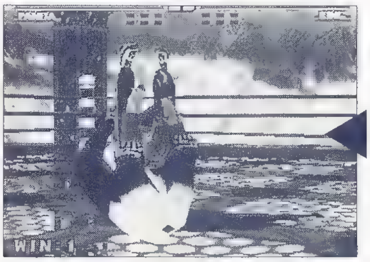
パンダの連携を組み立てるうえで欠かせないのは、やはり⇨＋LPの突き。出の速さとリーチの長さ、それにガードされても1フレーム有利という点で優れている。そこからベアヘブンキャノン、ストレート＋エルボー、右アッパーにつないでいくのが基本中の基本だ。突きをガードさせた後は1フレーム有利なので、互いにLP同士、右アッパー同士を撃ち合った場合、必ずパンダ側が勝つことになる。間合いが離れているようなら、ベアシザースやメガトンクローといったリーチの長い技を狙ってみよう。ベアシザースが地上の相手にヒットした場合、ベアナックルでの追い打ちが確定なので、忘れずに決めておこう。

さらに有効なのが突きからの投げ。パンダの突き↓突きという連携を潰しやすいアッパー系の技を出されたときに、それに対する対抗策として有効。突きがヒットした後はさらに有利な状況で投げが狙えるので、突きからの投げは常に意識しておきたい。

ここでの投げは基本投げでも構わないのだが、威力、投げた後の攻めやすさから、ベアぱちきやチアフルボールアップといったコマンド投げを狙いたい。



突きを出している間に先行入力でコマンド投げを入れる。



スムーズに転がせるようになろう。

クマにもできるキツい二択

コマンドがステップインと重複しているので非常に使いやすいベアぱちき。ぱちきをくらった後は受け身を取ることが可能で、ここで受け身を取っておかないとダウン中にベアナックルや熊鬼神拳が追い打ちとして確定する。

受け身を取られた場合、転がって立ち上がるところに、再度投げを狙いにいくと決まりやすい。投げを警戒してしゃがむようなら熊鬼神拳で舞い上げてコンボを狙おう。立ちかしゃがみかを確認してから出す技を決められるほどではないが、パンダ側の有利は動かないだろう。

あるいは一回ステップアウトしてガード不能のテリブルクロウも有効。この間合いならリーチの長さを生かせる。テリブルクロウヒット後もベアナックルの追い打ちが確定だ。

チアフルボールアップの後は距離が離れるので起き攻めにいきにくいが、熊空斬脚が狙える間合いでもあるので、少し様子を見て起き上がるところに熊空斬脚を狙ってみよう。熊空斬脚をガードさせてひるませることができれば、ひるみ中にベアシザース↓ベアナックルを決めることができるぞ。



ぱちきをくれた後に、



受け身を取ってくるなら、



もう一発ごち～ん、と。

もっと鮭狩り隊

出が遅い代わりに強烈な攻撃力を誇るサーモンハンティング。これも使いどころ次第では実戦でも十分に使っていける。

まず熊鬼神拳からの追い打ち。相手を舞い上げた後、熊鬼神拳の硬直が解けるのとほぼ同時にサーモンハンティングを出せば連続技になる。タイミングは非常にシビアで、入力が早過ぎるとサーモンハンティングが出ないし、遅いとダウン回避からのガードが間に合ってしまう。

しかし威力は凄まじいの一言なので、少しでも高い確率で決められるようになりたいところだ。

それと確定追い打ちになるわけではないが、右アッパーで浮かせた後やダウンを奪ったときなどに、ずうずうしく出してみるのも効果的。起き攻めを警戒してダウンしたままのプレイヤーというのは意外と多く、そこにヒットさせることができる。

もし毎度のように受け身を取ってくる相手なら、ぱちきからの二択と同じように、受け身を取ったところに投げと熊鬼神拳を狙うようにしよう。



アッパーの後は、あえてコンボを狙わず、



ず～ず～しくサーモンハンティングなんか出しちゃったりして。

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をハッキリ書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
「私立ジャスティス学園 俺の魂は熱血色２」係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行
(12月30日号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

ゲーメストワールドムック
ワールドムック“ショップ”係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
□□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

締切は12月29日（消印有効）

ジャスティス学園ひみつアンケートVol.2

・もし君が熱い「ミドルネーム（通り名）」を持っているなら、そいつを教えてくれ！（将来名乗る予定、自称でも可）

・友情と恋、君ならどっちを取る？！

・「青春」といって思い浮かぶ食べ物を教えてくれ！

・自由欄。

諸君の協力を感謝する！

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をハッキリ書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

ワールドムック「ショップ」アンケート

★あなたが知っている『みんなには教えたくないけど、このお店はスゴいんだよね！』というお店を教えてください！ゲーム基板、ゲームソフト、画材、同人誌、コミック、専門書、コスプレ関連、キャラクターグッズ、ガレージキット、トイ、カード、ビデオ、CDなどなど、なんでもOK！みんなの情報をお待ちしています♥締め切りは12月29日（消印有効）ですので、よろしく！

店名(　　　　　　　　　　)
住所(　　　　　　　　　　)
TEL(　　　　　　　　　　)

最寄り駅からの地図

★あなたが好きな(行ってみたい)遊園地・テーマパークを3つお書きください。
(　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　)

★ご協力ありがとうございました。

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

電脳戦記黙示録(C.T.R)とは…

一昨年冬から第一次作戦行動が開始された、コードネーム〝OPERATION MOON-GATE〟は各エリアでかなりの激戦が展開され、今現在もなお交戦が継続中である。ここではきたるべき第二次作戦行動開始時刻に備え、従属パイロットの戦術レベルの向上と、新規パイロットの導入、また知識の拡大を意図するものである。

電脳戦記黙示録

VIRTUAL-ON

CYBER TROOPERS REVELATION

この電脳戦記黙示録(C.T.R)のフォーラムも早くも三回目を迎えた。もうすでに様々な反響があり、手厳しい意見も多数だが、多くのパイロットがそれだけ第二次作戦行動(電脳戦記バーチャロンORATORIO TANGRAM)への士気が高まっている証拠といえる。

CANCELLATION

前々回、前回と講義した、ダッシュ、ジャンプ、ダッシュアタック、クラウチングアタックには、それぞれ〝キャンセル行動〟が可能だ。これにより起こした行動の予備動作を最小限に抑え、被弾確率を最小限に留める。また敵パイロットの動揺を誘い、戦闘を有利に展開するなど、その使用用途は幅広い。それでは代表的な例を挙げる。

DASH CANCELL

バーチャロイドを瞬間的に最高速度まで引き上げるダッシュ。キャンセルを行うことによって、様々な効果が望める。例としては、正面から接近する敵弾を回避、ダッシュによる軌道を敵パイロットに悟らせない、敵機との距離を短縮するなど、是非とも修得してほしい操作法だ。

ダッシュ中に、ダッシュした方向と正反対の位置にレバーを入力し、レバー頭頂部のダッシュボタンを押すだけだ。ダッシュを始めてから停止するまで、いつでも止めることができる。ただしトリガーを引き、ダッシュ攻撃終了後でのキャンセルは不可能である。

また同タイミングでジャンプでのキャンセルも可能で、ダッシュにより敵機を見失ってしまった場合では、こちらを使用し即座に敵機をサーチしてほしい。



JUMP CANCELL

ジャンプキャンセルはジャンプの上昇中にのみ行うことができる。左右にレバーを開くようにしてジャンプしその逆、左レバーを右方向、右レバーを左方向、すなわちレバーを閉じるように入力することで可能となる。これもダッシュキャンセルと同様に、トリガーを引きジャンプ攻撃を行ってしまった場合はキャンセルは不可能となる。

ジャンプを行うと、バーチャロイドは自動で敵機の方向をサーチする特性を有している。これは旋回行動よりも数倍速い速度だ。これを利用して、ジャンプキャンセルを瞬時に完了させることで敵機を見失う時間を最小限に抑えることが可能だ。



What's NEXT!?

バーチャロイドのキャンセルバリエーションは、まだまだこんなものでは収まりきらない。次回は引き続きキャンセルについて講義したい。このC.T.Rでは、電脳戦記バーチャロンの魅力を様々な角度から見直していく方針であるが、諸君らの要望も順次取り入れていきたい。このC.T.Rのコーナーまでメール(お手紙)を送って頂きたい。それでは次回の講義で…。

先頃発売となったバーチャロン副読本「スキマティック」を参考に、フェイーイェンとはどういうキャラクターなのかを探ってみた。

オリジナルフェイーイェン

第一世代バーチャロイド系譜を紹介した隊に名前だけ登場していた、このオリジナル・フェイーイェン。ゲーム中には残念ながら登場しないものの、設定的に検証すると以下のような機能を兼ね備えた機体だということがわかる。

1：自らの装備する極めて高性能のV.コンバーターによって、身体データを自由にコンバートすることができ、人型　ロボット型という相互変換能力を有していた。

2：VRがいかに高性能であるといっても、結局は単なるロボットなのだが、フェイーイェンは自らの意志を有していた。

3：フェイーイェンはいわゆる「武装」というものを一切装備していない。あえてその類のものをあげるとすれば、胸部から発せられる



CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON
電脳戦機バーチャロン
ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム



Special Reconnaissance Virtuaroid-14-A Fei-Yen



それまでに得られたノウハウのすべてを導入し、軍の機密開発機関が密かに開発を進めたバーチャロイド。未確認事項ではあるが、最初に製作されたオリジナル機体は開発資料とともに何者かによって奪われており、現在配備されている機体はすべてレプリカであるらしい。
●マシンスペックは現在のところ不明な点が多いが、通常のV.コンバーターによる制御機構とは異なるタイプが使用されている可能性が高い。運動性能のポテンシャルは極めて高く、そのレスポンスは現用機種中、最高値をたたき出している。
●武装に関しても不明の点が多い。特に胸部装甲を展開してジェネレーターから直接発射されるビームが何故あのようなハート型になるのかは、現状では解明されていない。



不可解なビーム照射が相当する、といえるのだろうか。一般に「エモーショナル・アタック」と呼ばれるそれは、命中しても特に物理的なダメージを与えるわけではない。照射源である胸部ジェネレーターは、フェイーイェンの特殊V.コンバーターに直結しており、何らかの形で彼女のサイコ・ウェーブを増幅するらしい。

4：いわゆる「ハイパー化」現象なるものが観測されている。機体全体が黄金色のオーラに包まれ、この状態にはいると、その影響範囲内にあるものは特にエモーショナル・アタックによるビーム照射を受けなくても、同様の精神的ダメージを被ってしまうのである。

このような内容からも、ゲームに登場するレプリカ・フェイーイェンとはあきらかに違うことがわかるだろう。

レプリカ・フェイーイェンの誕生

前項で説明したオリジナル・フェイーイェンを再現しようとして開発が試みられたのが、このSRV－14レプリカ・フェイーイェンだ（ゲーム中に登場するのもこのレプリカ・フェイーイェン）。性能自体はオリジナルに比べるもなかったが、機動性能に関しては従来機種（テムジンやバイパーⅡなど）よりも卓越した面があったので制式（SRV－14）採用された。レプリカとオリジナルの外見上の区別はほとんどないものの、オリジナルの特徴であるエモーショナル・アタックの再現は成功せず、レプリカの胸部にはバイパーⅡ系列と同タイプのビームランチャー（ゲーム中のハートビームのこと）が装備されて、破壊力に関しては申し分のないホーミングビームが照射される（フェイーイェンを使ったことがある人は実感してるのでは）。また、このレプリカの特筆すべき点はハイパー・モードの一部再現に成功していることがあげられる。オリジナルのような機能は発揮しないものの、攻撃力は明らかに増大傾向にある（これもゲームをプレイするとその破壊力が増大していることがわかるだろう）。

フェイーイェン・ザ・ナイトとは

フェイーイェンの開発経緯などは明らかにされているものの、オラタンのフェイーイェン・ザ・ナイトについてはいったいどのようなドラマが用意されているのか、皆目見当がつかないものの、かなり凝ったものになるだろうと思われる。これらの情報は、今後わかり次第紹介していこうと思う。

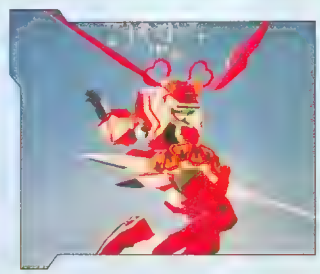
すでに発表された「オラタン」に登場するテムジン、ライデン、フェイーイェン・ザ・ナイト、そしてまだ見ぬ機体たち。これらの機体がどのような経緯で制作されていくのか、発表が楽しみなところだ。年末号には、「オラタン」のストーリーが発表できそうなので、期待して待っていてほしい。

参考文献

■ゲーメストMOOK　Vol.32
電脳戦機バーチャロン
（新声社）
■CYBER TROOPERS VIRTUAL－ON REFERENCE SCHEMATIC
電脳戦機バーチャロン副読本
（SOFT BANK）

高速戦闘妖精
再度出撃す。



※編集部にて参考文献を基に再構成してみました。



前回から引き続きのシステム紹介と3キャラ分の攻略で、いくところまでいっちゃうぞ。

カウンターコンボ実践編

前回説明したカウンターの概念とその利点。カウンターによって威力や気絶値が高くなるだけでなく、様々な連続技や追い打ちが可能になることは説明したとおり（覚えてない人は12月15日号を読み返してね）。

今回の実践編では、どの技がカウンターヒットしたときにどういった連続技、追い打ちが可能かということを具体的に紹介していこう。

一応、カウンターからの連続技を語る上で欠かせない、ダメージレベルの表を再び載せておこう。

●カウンター効果によるダメージレベルの上昇

ダメージレベル	やられポーズ	該当技
レベル1	のけぞり時間・短	立ちパンチ・しゃがみパンチ等
↓ カウンターヒット！		
レベル2	のけぞり時間・中	レベルとして存在するだけで該当技なし
↓（該当技なし）		
レベル3	のけぞり時間・長	立ちキック・対空技など
↓ カウンターヒット！		
レベル4	ぶっとび（ダウン）	キャラのよって違う。足払い技以外のダウンさせる技
↓ カウンターヒット！		
レベル5	スーパーぶっとび	レベルとして存在するだけで該当技なし
↓（該当技なし）		
レベル6	地球ぶっとび	規定技によるカウンター＋気絶

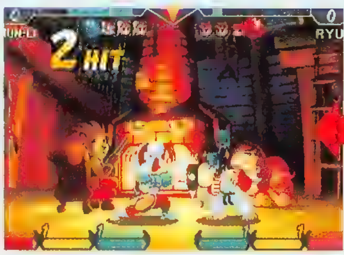
（レベル3→レベル6：カウンター＋ピヨリ）

ダメージレベル1から2へ カウンターで連続技に

ほとんど立ちⓅやしゃがみⓅ、しゃがみⓀなど、多くのダウンしない通常技はこのダメージレベル1の技である。これらの技はカウンターヒットしてもダウンすることはないが、のけぞり時間が長くなる。これによって普段は連続技にならない連携が連続技になったりするのだ。

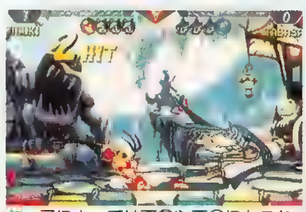


下段も兼ねた下Ⓟがカウンターヒットすれば、



そこから立ちⓅが連続ヒット。フラッシュコンボにつなげよう。

その代表的なものがしゃがみⓅ→立ちⓅやしゃがみⓅ→立ちⓅで、多くのキャラで連続技になるようになっている。ここからキャンセル必殺技や、フラッシュコンボにつないでいこう。



キャラによっては下Ⓟや下Ⓚにもつながる。さらにキャンセル必殺技で連続技に。

●狙うポイント

隙の少ないこれらの連携は普段から狙っていける。

跳び込みをガードさせた後や、フラッシュコンボの3発目止めがガードされた後など、相手より先に動ける状態のときがチャンス。起き上がりに重ねたりするのも効果的だ。

レベル1カウンターヒットからの連続技例

	下Ⓟ→立Ⓟ	その他		下Ⓟ→立Ⓟ	その他
リュウ	×	なし	フェリシア	×	下Ⓚ→サンドスプラッシュ（Lv2以上）
ケン	○	なし	タバサ	×	下Ⓟ→下Ⓟ～、下Ⓟ→ドラゴンズロアー
春麗	○	下Ⓟ→下Ⓟ～	ザンギ	○	下Ⓟ→下Ⓟ
さくら	×	なし	いぶき	○	下Ⓟ→下Ⓚ～
モリガン	×	なし	豪鬼	○	なし
レイレイ	×	なし	ダン	○	なし

ダメージレベル3から4へ 浮かせて追い打ち！

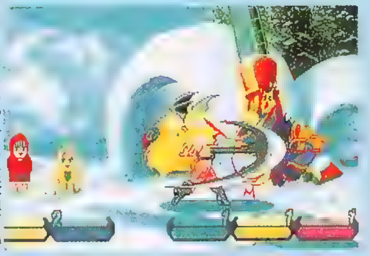
カウンターの効果が目に見えてわかるのがこのタイプ。

全キャラの立ちⓀ、対空技（レバー↘＋Ⓟ）がこれに該当する。いわゆるカウンターヒット時のみ相手をダウンさせる（浮かせる）ことのできる技。ガードキャンセルも実はこのタイプだ。

対空技はカウンターヒットさせることができれば、ほぼ真上に浮かせることができるので、全キャラでアイテム投げや空中投げによる追い打ちが可能だ。ただし受け身を取られる可能性も高いのでその場合の選択肢（着地を投げる、再び対空技を狙う等）を用意しておこう。

一方の立ちKは一般に出が早く、リーチが長いので普通に牽制技として使っていくことでもカウンターが見込める。

レベル1の技と同様、相手より先に動けるポイントに置いていくのもいい。


牽制、ジャンプ封じを兼ねていればさらに便利。

●狙うポイント

対空技は出の遅いモノが多いため、やはり空中の相手に対してカウンターを狙っていくことになる。この場合も相手が技を出していなかったり、空中投げだったりした場合はカウンターにならない（着地まで無敵）ので注意。

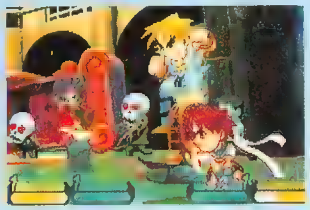
立ちⓀの場合は、相手をほぼ真横に吹っ飛ばしてしまうため、追い打ちには壁バウンドを必要とする。相手を画面端近くに追い込んだときがチャンスだ。

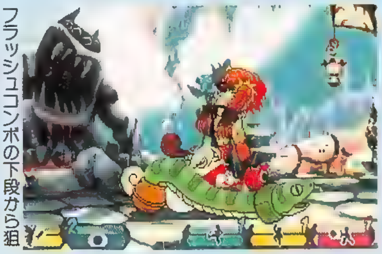
それ以外にもキャラ固有の技でカウンターヒットからの追い打ちが狙えるモノも多い。

レベル3カウンターヒットからの追撃例

	レベル3の技の例	追撃の例
リュウ	対空技（↘＋Ⓟ）	真空波動拳他
ケン	対空技（↘＋Ⓟ）	神龍拳他
春麗	（壁際で）ダッシュⓀ	覇山飛昇脚他
さくら	FC（ⓅⓅⓀ）止め	真空波動拳
モリガン	（壁際で）立ちⓀ	シャドウブレイド他
レイレイ	笑獣牙（→＋Ⓚ）	天回傘
フェリシア	FC（ⓅⓅⓀ）止め	ダンシングフラッシュ
タバサ	FC（ⓅⓅⓀ）止め	アストロンカノン
ザンギ	フライングボディ	空中投げ
いぶき	旋	ダッシュⓅ
豪鬼	対空技（↘＋Ⓟ）	天魔豪斬空他
ダン	対空技（↘＋Ⓟ）	震空我道拳他

FC：フラッシュコンボ、GC：ガードクラッシュ


受け身に対して使えば、受け身を躊躇させる手段にもなる。


フラッシュコンボの下段から狙えるキャラも多い。

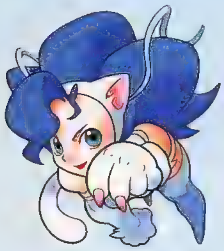
ダメージレベル4から5へ スーパーぶっとびを恐れるな

ノーマルヒットでもダウン（ぶっとび）を奪え、追い打ち可能なレベル4、これがカウンターヒットすると壁や天井を跳ね回るスーパーぶっとび（レベル5）になる。

ノーマルヒットからの追い打ちは以前にも紹介したので今回はこのスーパーぶっとびに的を絞って説明しよう。

跳ね返ってきた相手は意外に強い攻撃判定を持っているので、追い打ちには注意が必要。判定の強い技や飛び道具による追い打ちがベスト。

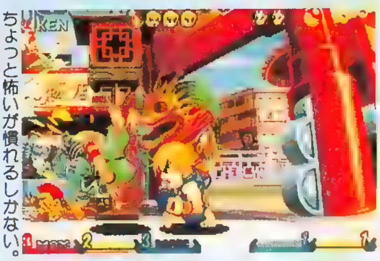
また、跳ね返ってくる軌道にもよるが全キャラアイテム投げが安定。アイテムからの連続技を狙っていこう。



レベル4カウンターヒットからの追撃例

	レベル4の技の例	追撃の例
リュウ	ダッシュⓅ	真空波動拳
ケン	ダッシュⓅ	神龍拳
春麗	FC（ⓅⓅⓅⓅ）	気功拳
さくら	FC（ⓅⓀⓅⓅ）	真空波動拳
モリガン	ダッシュⓅ	ソウルフィスト
レイレイ	レバー前GC	天回傘
フェリシア	ダッシュⓅ	ブリーズヘルプミー
タバサ	FC（ⓅⓅⓅⓅ）	アストロンカノン他
ザンギ	FC（ⓅⓅⓅⓅ）	バニシングフラット
いぶき	レバー前GC	風斬り
豪鬼	ダッシュⓅ	滅殺豪波動
ダン	FC（ⓅⓀⓀⓀ）	オヤジブラスト

FC：フラッシュコンボ、GC：ガードクラッシュ


ちょっと怖いが慣れるしかない。見逃すな。

ガードキャンセルからの追い打ち

ガードキャンセルのダメージレベル等は立ちⓀとほぼ同じで、カウンターヒット時のみ相手を低い軌道で吹っ飛ばす。このため、多くのキャラはやはり追い打ちに壁バウンドを必要とする。

一方ガードキャンセルにはキャラごとの性能差が意外と大きく、ノーマルヒットから連続技を決めることができるキャラもいる。

●狙うポイント

基本的には単発の技にかけるとノーマルヒット、フラッシュコンボや多段攻撃にかけるとカウンターと覚えておけばOK。どちらにせよ、追い打ちを決めるためには、相手が画面端を背にしているときに狙っていきたい。


カウンターを狙うのならフラッシュコンボ等に使っていこう。

そのためにはあえて反撃を受けない程度に相手が先に動ける技を使い、反撃を誘ってガードキャンセル、という手もある。

ガードキャンセルからの連続技、追撃例

	ノーマルヒット時	カウンターヒット時
リュウ	×	真空波動拳他＊
ケン	神龍拳他	神龍拳他
春麗	×	覇山飛昇脚他＊
さくら	咲桜拳（Lv3）	真空波動拳他＊
モリガン	×	シャドウブレイド他＊
レイレイ	天回傘	天回傘＊
フェリシア	ダンシングフラッシュ	ダンシングフラッシュ
タバサ	×	アストロンカノン
ザンギ	×	ダブルラリアット
いぶき	×	疾風他＊
豪鬼	×	滅殺豪波動他＊
ダン	×	オヤジブラスト

＊：相手壁際限定



モリガン

勝つだけなら、以前紹介した戦法でOK。それでも、面白げに対戦したいという人は、カウンターを狙ってみよう。

担当：善之字元帥

モリガンで、勝つことにこだわって対戦するのなら、前回紹介した、立ちキック・シャドウブレイド・シェルキックの3つを重点的に使っていけば十分。だけど、それだけで連勝の山を築いても、なんだか味気ないという、そんな人に、今回は、カウンターを使った連続技を紹介しよう。

カウンターを狙いにいく技

前号に掲載されていた、各技のダメージレベルについての記事を読んだ人ならわかると思うが、ポケットファイターでは、一つ一つの技に、その技をくらったらどういったやられポーズが出るかというデータが数字で設定されている。その数字のことをダメージレベルといい、技をカウンターで当てると、そのダメージレベルが1上昇する。

より細かい設定を知りたい人は、前号を見てもらうとして、実際にモリガンがカウンター狙いに使っていく技を紹介しよう。

●ダメージレベル3の技

・ガードキャンセル

・立ちキック

これらの技は、普通に当てていってもダウンを奪えないが、カウンターで当てることにより、やや高目に吹っ飛ぶため、その後に追撃が狙える。

●ダメージレベル4の技

・ダッシュパンチ

・フラッシュコンボⓅⓅⓅⓅまたはⓅⓀⓀⓀの4発目

これらの技は、普通に当ててもダウンを奪えるが、カウンターで当てることにより、壁にバウンドする吹っ飛び方になるので、その後かなり大きい追い打ちが狙える。

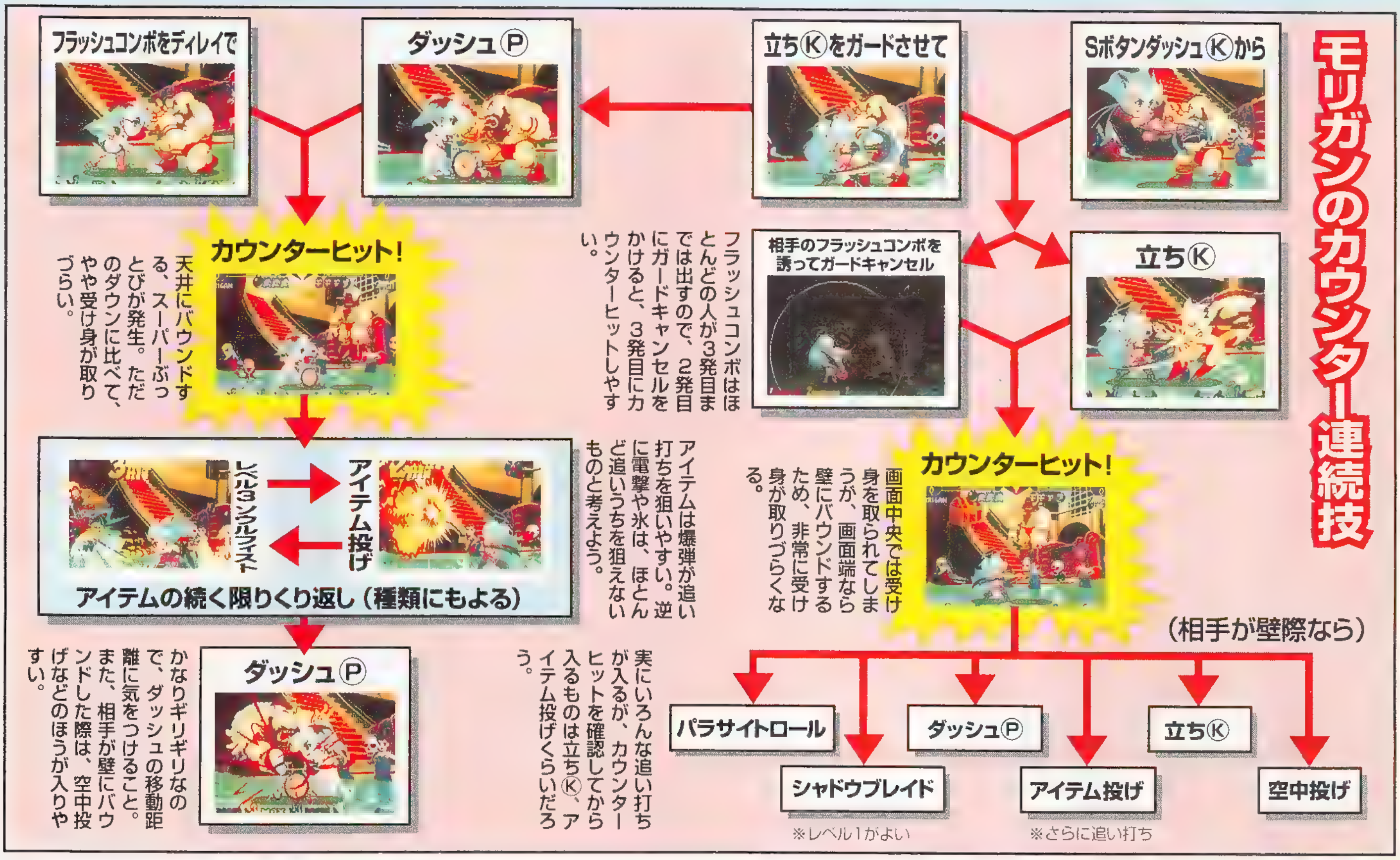
ちなみに意外と知られていないが、ダッシュ攻撃は、ダッシュのコマンドが成立した瞬間に出すことができる。これを使うと、通常技→ダッシュ攻撃という連携を、非常にスムーズに行うことができるので、有効に活用しよう。



ダッシュⓅは、練習次第で相当早く出せる。

カウンターの狙い方

それでは実際に、今紹介した技でカウンターが狙える場所を説明しよう。これは、理屈でどうこう言うよりも、写真で見てもらったほうがわかりやすいので、下図にフローチャート仕立ての連続写真で表してみた。



その他の連続技

カウンターを利用した連続技はこんなところだが、もう少し難度の高い、ノーマルヒットでもつながる連続技を紹介しておこう。

①密着から立ちキック

↓

立ちキック

↓

ダクネス

↓

ダッシュパンチ

↓

しゃがみキック

モリガンの立ちキックは、他のキャラと比べて格段に性能がいいので、いろんな技につなぐことができる。どれも密着からしか入らない上に、非常に難度が高いが、ぜひ一度チャレンジしてみよう。

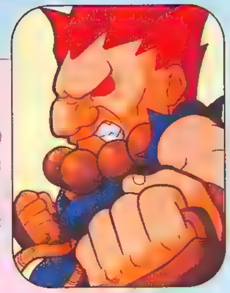
②浮かせ投げ→アイテム投げ

浮かせ投げは、いろんな技で追い打ちできるが、どれも受け身を取られると確定しない。そこで、どうせ追い打ちが確定しないなら、その後のダメージが一番高くなる、アイテム投げを狙ってみよう。モリガンが初めに持っているアイテムは爆弾なので、アイテムヒット後の追い打ちもかなり入りやすいはずだ。

最初にも述べたが、徹底して勝ちを狙いにいくだけなら、カウンター狙いは、リスクが高いだけに見えてしまうかもしれない。しかし、それだけでは対戦がつまらなくなってしまうという意見にも一理ある。

こういったカウンター狙いの戦法を取り入れて対戦するかどうかはその人の対戦価値観によって違うと思うが、連続技という面での面白さは十分にあると思うので、あまり難しいことは考えずに、対CPU戦にでも試してみてはいかがだろうか？





~豪鬼対戦攻略~

歴代最強の「百鬼襲」を使おう

極めようとするとマニアックになりがちな豪鬼の技のなかで、特にマニアックな技という感のある「百鬼襲」。実はこの技、すごく強いんです。

担当：FRS-N,O

Ⓚ投げに注目!!

「百鬼襲」は豪鬼の技のなかでも、あまり着目されることが少ない技である。ストZEROから登場したこの百鬼襲とは、ひとつの技の名称ではない。↓↘→↗+Ⓟから派生する打撃3種、投げ2種の総称を「百鬼襲」と呼ぶのだ。

今回、この百鬼襲のなかで非常に強力なパワーアップを果たしたのが「百鬼豪墜」、通称「Ⓚ投げ」。この技は↓↘→↗+Ⓟ後、相手の体の側面の近距離でⓀボタンを押すことによって成立する「投げ技」である。このとき、相手が遠いと打撃技になってしまうので、↓↘→↗+Ⓟを仕掛ける間合いには気を付けよう。

この百鬼豪墜は相手が地上か空中かを問わず、位置関係さえ合っていれば成立するぞ。

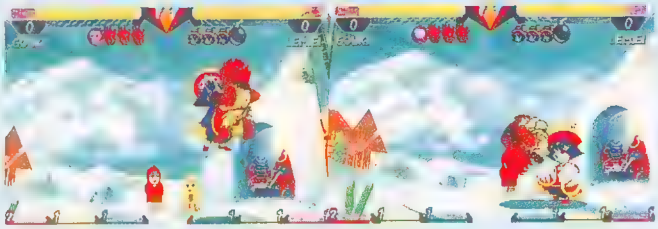


これが百鬼襲。ここからの投げが強い!!

なぜ、この百鬼豪墜が強いかというと…。

●1フレーム投げである

ご存じのとおり、ポケファイの投げはつかみモーションがあるために成立までに時間がかかる。しかし、百鬼豪墜はなんと1フレームで成立するのである。しかも、相手が地上だろうと空中だろうとお構いなしだ。相手が投げを狙おうと、打撃で返そうとしても、間合いに入ってしまえばこちらの勝ち。これは強い!!



地上、空中を問わずに相手の側面でⓀを押せば、驚異の1フレームでキャッチ!!

●間合い外でもフォロー可能

実戦では相手も動くので、空中で相手の真上などに位置してしまうこともあるだろう。

しかし、そんなときでも心配無用。相手の上方で接触してしまったときは、「百鬼豪砕（Ⓟ投げ）」でカバーできるのだ。指をⓅとⓀの両方に添えておけば慌てずに済むぞ。

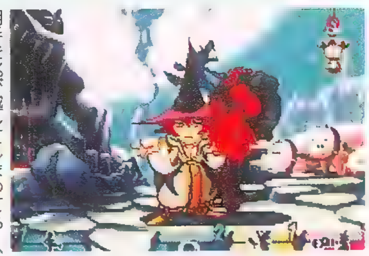
ちなみにⓅ投げも地上か空中かを問わず、相手上方でⓅボタンを押せば成立する。もちろん、こっちも1フレーム投げである。



こんな位置関係のときはⓅ投げで「百鬼豪砕」。

●裏からつかむことができる

今回の目玉がこれ。ふつう、百鬼豪墜のようなタイプの投げは相手の正面からでないとつかめない。だが、この技は相手を跳び越してしまっても、間合い内なら後ろからつかめるのだ!!



相手を跳び越してしまっても…、



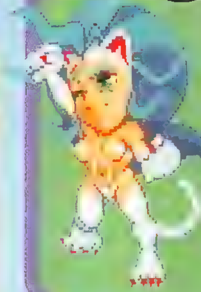
なんと、裏からキャッチ!!これは強烈!!

…つまり、百鬼襲は相手と至近距離であれば、問答無用で投げることができてしまう。さらに百鬼豪墜のあとは、再び百鬼豪墜で起き攻めできる間合いになっているというおまけつき。ちょっと歩いて間合いをズラしたり、起き上がり直後に到達するように出していけばいい。

もともと百鬼襲は使いにくいタイプの技なのだが、ポケファイなら話は別。SDサイズのキャラは丸っこいので、空中からつかみかかる百鬼襲のような技は、従来の2D格闘ゲームよりも使い勝手がよくなるのだ。しかも「相手を裏からつかめる特性」まで付いた日には、もう使うしかないでしょう。

ちまたの豪鬼使いは斬空波動拳ばっかりなので、前号で紹介した「天魔空刃脚からの攻め」もからめて、百鬼襲でカッコよくマニアックに攻めよう!!

みんな、ありがとう!



解答編 1 フラッシュコンボ編

※（ ）の数字は参照する写真の番号です。
第1問…○
第2問…炒飯（1）
第3問…○
第4問…スイカ割り（2）
第5問…スターグラディエイターのジューン（3）。
ちなみに捜査官とはバイオハザードのジルのこと。
第6問…ⓅⓅⓅⓀorⓅⓅⓀⓀどちらかを答えてあれば正解。
第7問…イルカ（4）
第8問…スターグラディエイターのガモフ（5）
第9問…原始肉、クリームソーダ、ハンバーガー（写真6群）。メロンソーダでは△にした。ちなみにこれは一つだけ当たっていても正解とした。
第10問…タバサ（7）。
第11問…くない（8）。

2 GC&GC返し編

第12問…レバー前入れ。
第13問…駐車禁止（12問と共に写真9参照のこと）。
第14問…ゴング。
第15問…スタグラのリムガル（14問と共に写真10参照）。
第16問…5時（11）。
第17問…鍋をつついている（11）。それっぽい答えなら正解とした。塚原卜伝（ぼくでん）なんていうシブイ答えもあったので、それも正解にした。

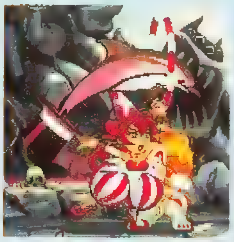
3 背景・ステージ編

第18問…エレナ（2）。アイスクリーム説もある。
第19問…3の幽霊屋敷（12）。
第20問…2の商店街（13）。誰か（バレバレだが）を捜している風な彼がそこにいる。
第21問…ユン&ヤン兄弟（14）。
第22問…オロ（14）。ぶら下がっているっていうか、寝てるし…。
第23問…何かいろいろと生えてるけどフォボス。（15）
第24問…ガイ（16）。
第25問…アドン（5）。ちなみに名前はあがっていない中ではガイ、ガロンと店主の元がラーメンを食べておらず、ナッシュは右端で食べてる。この辺が実は引っかけ。
第26問…28個。内訳は下に置いてあるのが5、積み重ねているのが14、使用中のが9となっている。
第27問…パンダ。もしくは裁かれレイレイでも可（17）。
第28問…YANG（14）。

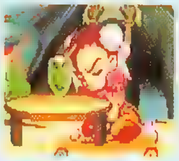

「おまちいっ！」「ごっそさーん（リュウ）」


お見事！スイカが真っ二つ。


わかんなきゃ、まいっちんぐ。


ハイッ、輪っかくぐりでございー。

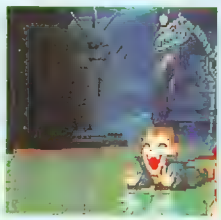

「ガモーフ」。って、ほとんど答え言っとるがな。

これら三つを答えていれば名称は多少違っても正解。


…にしても女→女にとは…ま、いっか（笑）。


ガードポーズ!?でも既にくらってます。

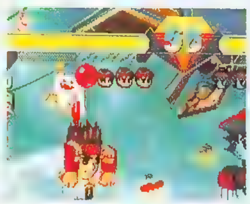

楽しそうに滑っているヤツの左上に棺桶が…。狩られるぞ、デミトリ！

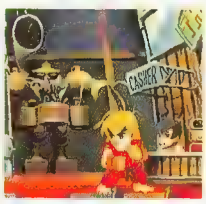

注射禁止…ってね。


今、闘いのゴングが！


朝か夜かは謎だが、朝起きたとこってのが妥当か。実はあて先はここからとった。


彼よりもさらに後ろにある機体が気になる。


ちょっとわかりづらいか?!


割と簡単やね。ちなみにホンモノのジューンもいる。


さすがというか、ポージングしたまま寝てます。

リュウとケンの真ん中辺に、その生物を確認。



当選者発表!

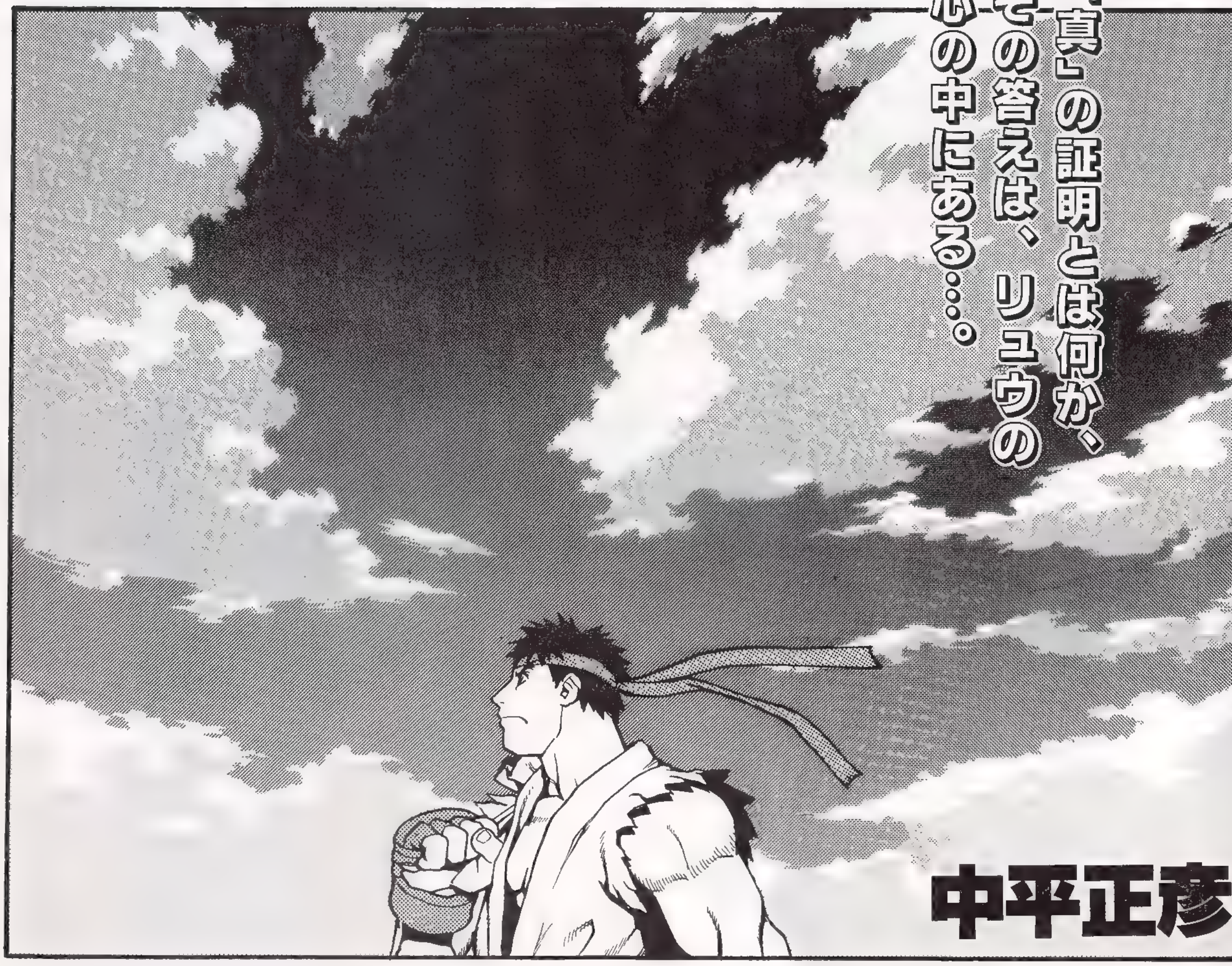
答えの傾向

RYU-FINAL

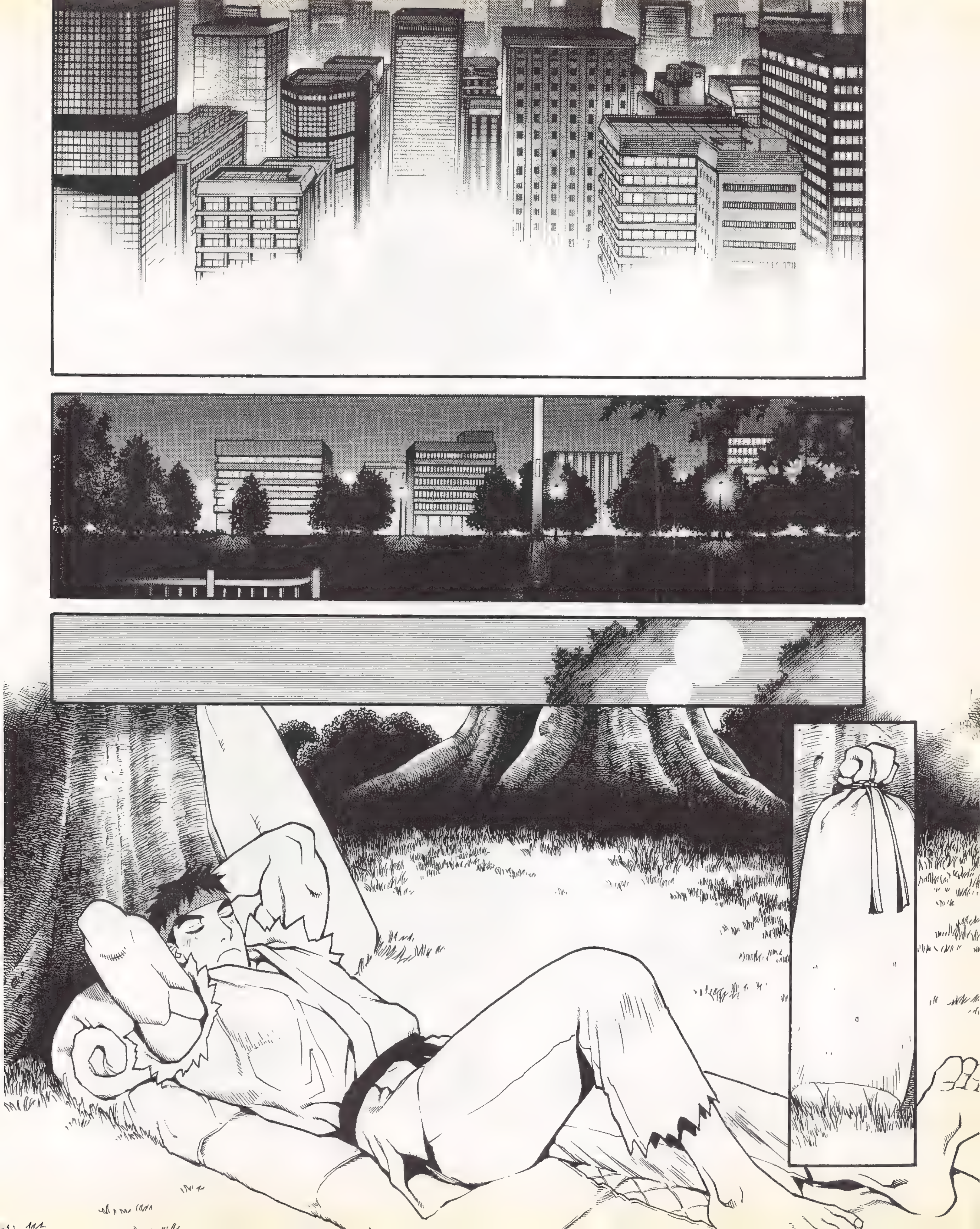
STREET FIGHTER III

—闘いの先に—

第4話



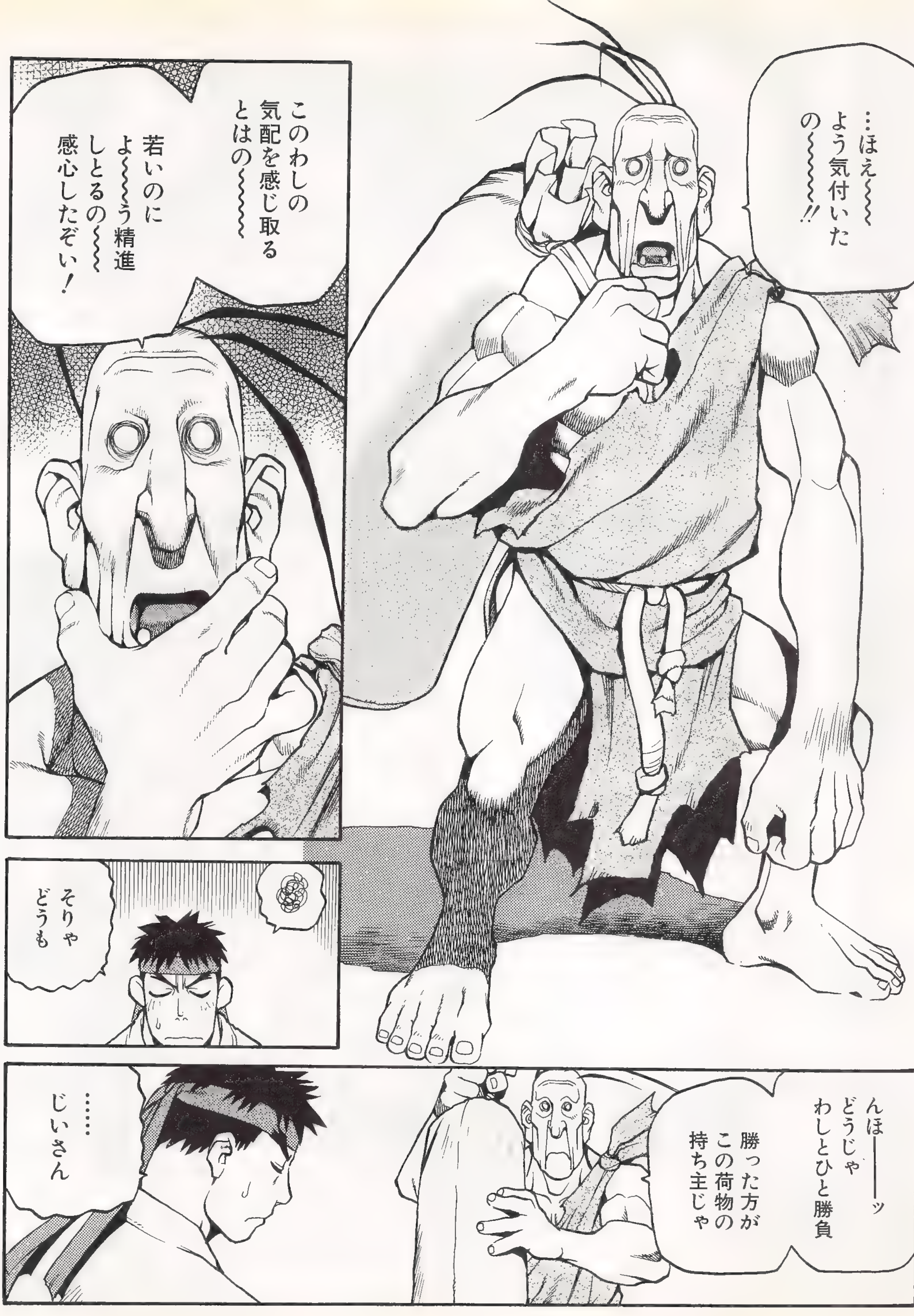
中平正彦先生HP⇨http://www.bekkoame. or.jp/~n-masahiko/




ケン…!!
ドン
ケーン!!!
ドドドド
……
ケンの奴…修行もしないで一体どこに行ったんだ…?
リュウ…おまえこそいつまでそこで修行ばかりしているんだ?


「拳をふるうのみでは道は極められぬ」
師匠の言葉を忘れたのかリュウ?
忘れてなんかいない!
でも俺には拳をふるうことしかできないんだ!
…俺は「家族」という「力」を手に入れた!
修行では手に入らない「力」だ
リュウよ…お前はどんな「力」を手に入れたんだ?


「力」……
拳をふるうのみでは手に入らないという「力」
俺がめざす「真の格闘家」への道をひらくためにはその「力」が必要だという…
拳ひとすじに生きてきた俺がそんな「力」を得られる日が来るんだろうか——？
ひょいと
そのバッグに金目のモノなど入ってないぞ
せいぜい俺の着替えぐらいなものだ…
返してくれないか？
……


…ほえ〜〜〜
よう気付いたの〜〜〜〜!!
このわしの気配を感じ取るとはの〜〜〜〜
若いのによ〜〜〜う精進しとるの〜〜〜
感心したぞい！
そりゃどうも
んほ───ッ
どうじゃ わしとひと勝負
勝った方がこの荷物の持ち主じゃ
……じいさん

中平先生に励おたを。コミゲ編集部「ストIII」係まで。




ほい!!!
ドン
!?
な…何!?
俺のバッグが
勝手に…!!!
ガッ
ガッ
ガッ
ガッ
うわっ!!?


妖しげな術を…!!
ただのコソドロという訳でもあるまい…
じいさん何者だ!?
私の名はオロ——…
ヒマなんで弟子でも育てようかと思うちょるナイスな仙人じゃ
ほ——ほ!
仙人だって…?
じいさん「力」と言ったな
俺の求める「力」とは修行や闘いの中で得られるものじゃない…
いわば「心の力」なんだ
弟子さがしなら他をあたってくれ


ん〜
小難しいことを
言う小僧じゃ
の――――！
ゴキ！
ポキ
しかし
肝心の「拳の力」の
方はどんなモノ
だかの〜〜〜〜
しゅる
るるっ
どれ
このわしが
みてやるわ
コテンパンに
やっつけるのも
かわいそうなんで
右腕だけで
相手しちゃるぞい
……
……
仕方
ないな



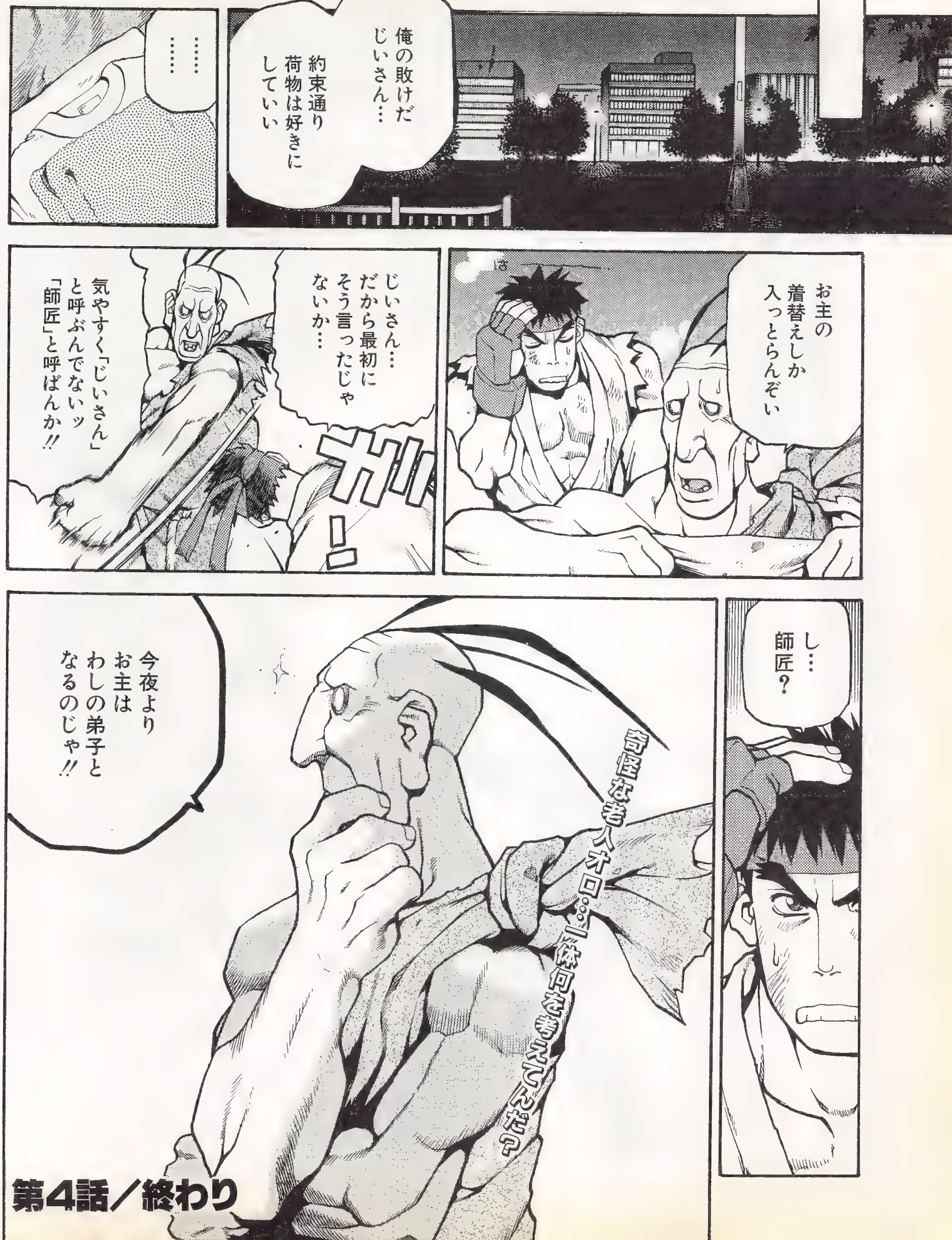
ガガガ
案の定素速いな！
手数とスピードで短いリーチをおぎなうタイプだ！
こういう相手は大技で一気に突き崩すのが定石ッ!!
か…片腕で俺を軽々と持ちあげるだと…!?


ぐッ…俺はなんてバカなんだ!!
見た目にとらわれこの老人の「拳の力」すら見抜けなかつた
こんなことだから俺はケンの様になれないんだ!!
しっかりしろ…
今は悔いている時じゃない!!目前の相手は強者なんだぞ


今は全力をもって拳をふるえ!!!
ほよ~「気」を操るとはの~~~!! ん~~~この小僧!!
すでに「心の力」を得ておるのに…
その正体に気付いておらぬとは


お主は
その何たるかを
知り　あとは
みがけばよい
だけじゃ
な…
なんて
巨大な
「気」だ!!?
つくづく
面白い小僧と
めぐりあえた
もんじゃ…

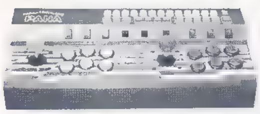
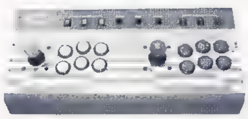

夜行鬼


俺の敗けだ じいさん… 約束通り 荷物は好きに していい
…… ……
お主の 着替えしか 入っとらんぞい
じいさん… だから最初に そう言ったじゃ ないか…
ガッ！
気やすく「じいさん」と呼ぶんでないッ「師匠」と呼ばんか!!
し… 師匠？
今夜より お主は わしの弟子と なるのじゃ!!
奇怪な老人オロ…一体何を考えてんだ？
第4話／終わり

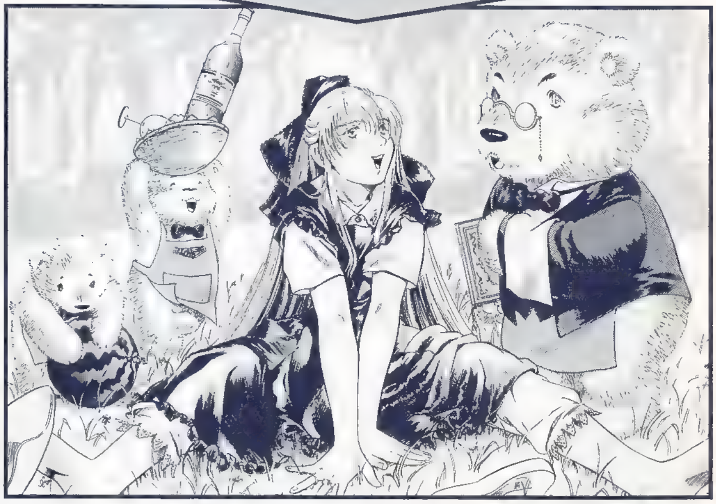
・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・レーザーディスク・ホビー ・トレーディングカード…etc.

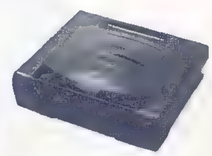
ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。
七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

Yellow-Bag

PANA TWIN LONG  ¥38,000	シグマAV－5000  ¥26,000
PANA CUSTOM LONG  ¥34,000	シグマー8000TB  ¥15,800
VEGA JR. ¥29,800  VEGA JR.(DX) ¥36,800	ボードマスター（ボードA）  ¥48,000

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



NEO・GEO CDZ	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価

高価買い取り

・家庭用TVゲーム ・業務用基板・レーザーディスク（アニメ／特撮）

- TVゲーム<SS、PS、N64、SF、GB、FX、NG> その他高価買い取り FAX→567891#
- 業務用基板高価買い取り FAX→567899#
- レーザーディスク（アニメ/特撮）高価買い取り FAX→567892#

詳しくはFAX&TELにて。送り先は四条大宮店へお願いします。

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	レーザーディスクなら	567892#
ホビー、おもちゃなら	567893#		

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

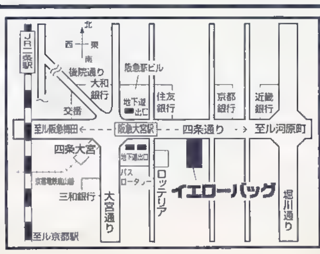
FAX情報→567890#まで

京都市下京区四条大宮東入ル南側
四条ファーストビル1F

イエローバッグ

業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**

TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00～20:00/年中無休

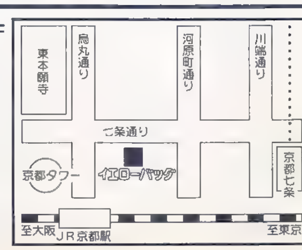


京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

イエローバッグ

家庭用ゲーム専門店（新品・中古） **七条河原町店**

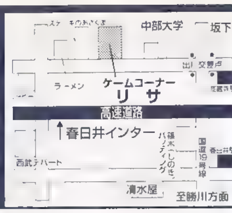
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00～20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。

天に星 木に花 名古屋に宇宙堂

買い取りは他店より500円～5,000円高く 売りは500円～5,000円安い、びっくり!!





カプコン

ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	28,000
クイズ虹色町の奇跡（ロム）	14,000
サイバーボッツ（ロム）	15,000
ストZERO2（ロム）	5,000
ストZERO2α（海外版 PCB）	20,000
スーパーストリートファイターⅡX（ロム）	4,000
D&Dタワーオブドゥーム（ロム）	21,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム）	34,000
サイバーボッツ（ロム）	18,000
パワードギア（ロム）	15,000
アタックス	5,000
ウォーザード（CPⅢ PCB）	30,000
ガンスモーク	25,000
キャプテンコマンドー	16,000
サイドアームス	12,000
ストリートファイター	10,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	5,000
ナイツオブザラウンド	13,000

コナミ

A-JAX	21,000
グラディウスⅡ	24,000
サンダークロス2	22,000
進め！対戦ぱずるだま	7,000
XEXEX	26,000
対戦とっかえだま	38,000
タイムパイロット'84	22,000
トライゴン	18,000
ドレミファグランプリ	10,000
ヘクシオン	3,000
魔獣の王国	50,000
Mr.ゴエモン	8,000
メガゾーン（US）	8,000
ライフフォース	35,000

アイレム

R-TYPE LEO	15,000
イメージファイト	13,000
エアデュエル	10,000
X－マルチプライ	9,000
ぐっすんおよよ	4,000
スペランカー	15,000
ロードランナーⅣ帝国からの脱出	20,000

バンプレスト

SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000

ジャレコ

EDF	6,000
エクセリオン	10,000
ソルダム（ロム）	1,500
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	15,000

データーイースト（DECO）

ウルフファング	18,000
臥竜列伝	15,000
シークレットエージェント	6,000
ジョー&マックリターンズ	15,000
タンブルポップ	6,000
ダーウィン4078	15,000
バーディートライ	6,000
ファイティングファンタジー	16,000
ファイターズヒストリー	5,000
マジカルドロップ	5,000

テクモ

カズラー	15,000
スーパーハイインパクト（海外）	5,000
タンクバスターズ	3,000
ワールドカップ'90	3,000

クイズ

クイズF1 1,2フィニッシュ	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,500
クイズDNAの反乱	2,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズ殿様の野望	1,500
クイズ殿様の野望2	6,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました（SEGA24）	2,000
クイズ激烈スクランブル	3,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズ18禁	9,000
クイズ学園パラダイス	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ熱答チャンピオン	2,000

タイトー

インセクターエックス	8,000
ウォリアーブレード（2画面）	10,000
ヴォルフィード	7,000
黄金の城	21,000
ガルメデス	5,500
ガンフロンティア	18,000
キャメルトライ	20,000
苦胃頭捕物帳（F2ロム）	2,000
草野球	1,000
サイレントドラゴン	10,000
サンダーフォックス	17,000
スーパークイックス	3,000
スペースインベーダーDX	5,000
ダイノレックス	10,000
チャンピオンレスラー	3,000
トップランキングスター	6,000
ナックルジョー	6,000
ハイパーデュエル	12,000
バズニック	5,000
バブルボブル	20,000
ハレーズコメット	10,000
プレビリアン（P無し）	5,000
ファイティングフォーク	7,000
ファイターズインパクト	35,000
ヒット ジ アイス（1P用）	9,000
PIT & RUN	5,000
HOT VSスマッシャー	3,000
メタルブラック	35,000
メイズオブフロット	4,000
F2 ゆうゆのクイズでGO GO（F2）	5,000
ライディングファイト	25,000
ライトブリンガー	26,000
陸・海・空～最前線～	13,000
レイフォース	20,000

ライジング

疾風魔法大作戦	15,000

カネコ

マジカルクリスタル	5,000

SNK

アテナ	25,000
怒（P無し）	12,000
ヴァンガードⅡ	23,000
怒号層圏（P無し）	25,000
名人戦	4,000

セガ

アッポー	17,000
アフターバーナーⅡ（Pナシ）	20,000
E-SWAT（16）	15,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
獣王記	8,000
スタックコラムス	2,900
ソニックブーム（16B）	15,000
テトリス	5,000
ドラゴンボールZ VRVS	11,000
登竜門	5,000
ファンタジーゾーン	20,000
フューチュースパイ	18,000
フラッシュポイント	2,000
ベイルート	5,000
ボトボト	2,000
ワンダーボーイ	10,000

UPL

アクロバットミッション	9,000
シュトラール	11,000
バンダイク	5,500
ムスタング	8,000

テクノス

コンバットライブス	1,800
西遊降魔録	5,000
ダブルドラゴン	4,000
WWFレッスルフェスト	2,000
熱血高校ドッジボール部	8,000

アトラス

ポラックス	5,000
ブレイゾン	4,000

NAMCO

アサルト（P付き）	50,000
ギャラガ	10,000
ギャプラス	13,000
グレートスラッガーズ	1,500
子育てクイズマイエンジェル2	18,000
スーパーワースタ'93激闘版	8,000
スーパーワールドスタジアム'96	7,000
ゼビウス	12,000
ディグダグ	10,000
ドラゴンスピリット	25,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
ナックルヘッズ	12,000
マッピー	25,000
マッハブレーカーズ	28,000
リブルラブル	32,000

NAMCOロム

ワースタ'93激闘版（システムⅡロム）	500
球界道中記（システムⅡロム）	1,000

その他

アテナのハテナ（アテナ）	2,000
アグレス（海外）（PALCO SYSTEM）	5,000
赤丸急上昇ドントアール（中日本）	5,000
アームドF（日物）	6,000
ウォーオブエアロ（メイオウ）	7,000
おいしいパズルはいりませんか（サン電子）	3,000
ガルメデス（VISCO）	4,000
グランドクロス（P付き）（エクセレント）	5,000
サンダー&ライトニング（VISCO）	5,000
スーパーオセロ（フジワラ）	4,000
セルフィーナ（EASTテクノロジー）	9,000
テラフォース（ニチブツ）	8,000
ハイパーデュエル（テクノソフト）	16,000
牌砦（METORO）	4,500
バーチャボーリング（Pナシ）（ALTA）	3,000
プリメーラ（NTC）	3,000
ポパイ（海外）（任天堂）	15,000
マリオブラザーズ（任天堂）	14,000
Mr Do vsユニコーン（アンプ無し）（ユニバーサル）	15,000
五月陣戦（VISCO）	5,000
もうじゃ（エイブル）	5,000
連珠貴族（VISCO）	8,000
ロジックプロ2（メディア）	22,000

ビデオシステム

F1グランプリ	2,000
F1グランプリⅡ	3,000
スパイナルブレイカーズ	7,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
ハットリス	2,000

彩京

戦国エース	25,000
戦国ブレード	23,000

セイブ開発

バイパーフェイズワン NV	36,000

東亜プランニング

ゴークス（P無し）	1,000
ドキューン	12,000
フービー	4,000
Vファイブ	10,000

麻雀

アイドル雀士スーチーパイⅡ	25,000
アイドル雀士スーチーパイSP	23,000
麻雀エンゼルキッス（PCB）	26,000
流星雀士キララスター（ロム）	12,000
スーパーリアルPV	10,000
同級生	5,000
ファイナルロマンス2	25,000
ハイパーリアクション	12,000
アイドル麻雀放送局	2,500
熱血麻雀宣言	2,500
ミス麻雀コンテスト	2,500
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンパスハンティング	2,500
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
リアル麻雀牌牌	4,000
麻雀いかがです	2,500
ねるとん牌鯨団	2,000
華折観	3,000
華の舞	2,000
個人教授	2,000
家元（2コネ）	6,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀 競馬王	2,000
麻雀 流派	2,000
とってもE雀	2,000

各社ロム

SEGA ST-V

バーチャファイターリミックス（ロム）	1,000
水滸演武（ロム）	1,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	1,000
エジホン探偵団（ロム）	1,000
バーチャファイターキッズ（ロム）	3,000
ばくばくアニマル（ロム）	1,000
ぷよぷよSUN（ロム）	11,000
デカスリート（ロム）	9,000
マウスケのオジャマザワールド（ロム）	2,000
サンドアール（ロム）	2,000
イントロドンドン（ロム）	2,000
蒼穹紅蓮隊（ロム）	6,000

TAITO F3

マザー	55,000
カイザーナックル（ロム）	3,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	2,000
逆鱗弾（ロム）	2,000
ダライアス外伝（ロム）	5,000
パズルボブル2（ロム）	2,000
パズルボブル2X（ロム）	2,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（ロム）	2,000
クイズシアター（ロム）	2,000
クレオパトラフォーチューン（ロム）	8,000
バブルシンフォニー（ロム）	5,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	4,000

TAITO FX

サイキックフォース（ロム）	6,000
ファイターズインパクト（ロム）	5,000

KONAMI GX

GXマザー	25,000
ツインビーヤッホー（ロム）	3,000
対戦ぱずるだま（ロム）	2,000
沙羅曼蛇Ⅱ（ロム）	3,000
ときめき対戦ぱずるだま（ロム）	10,000
とっかえだま（PCB）	29,000

JALECO メガ32

マザー	23,000
ゲーム天国（ロム）	3,000
グラデイア（ロム）	8,000

SEIBU

バイパーフェイズ1NEW（ロム）	2,000

SEGA 32

ザ Jリーグ 1994（ロム）	500
バーニングライバル（ロム）（インスト無し）	1,000

業務用 NEO GEO

キングオブファイターズ'94	1,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,500
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	14,000
龍虎の拳外伝	2,500
真サムライスピリッツ	2,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,000
パズルボブル	5,000
ワールドヒーローズ 2JET	2,000
ワールドヒーローズ パーフェクト	3,000
得点王	1,500
ミューティションネイション	2,000
フットボールフレンジー	2,000
風雲黙示録	3,000
クイズ大捜査線	2,000
キングオブザモンスター2	2,000
スラッシュラリー	2,000
ステークスウィナー	5,000
ステークスウィナー2	9,000
ザ・スーパースパイ	2,000
ラギ	4,000

NEO·GEOマザー

MV-1FZ	24,000

中古コントロールボックス

パナカスタムロング	22,000
パナツインロング	22,000
コンボAV	24,000
ΣAV5000	18,000

春日井ゲームセンターリサ

1PLAY10円玉

財布が軽くても安心!
食べて飲んでゲームして
1日500円ほど～が標準!

宇宙堂 特別会員の募集!!

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では、特別会員の募集をいたします。会員になればすご～い特典がついてくるぞ！

①最新中古基板リストの月一回送付
②中古基板価格の消費税サービス
③最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス。
⑤故障基板の格安修理（症状の軽いもの）
⑥故障基板のメーカーへの取り次ぎ
⑦基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント
※プレゼントは、ご購入者に限ります。
景品及び、当選者は翌月のメールにて発表!

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。
入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

★基板の値段、有無等は、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお訪ね下さい。

価格には消費税（5%）は含まれておりません。

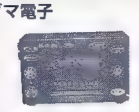
最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください

超お目玉 先着1名まで



エアロシティーテーブル ¥30,000(パネル別)

シグマ電子



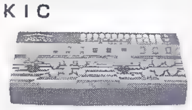
AV-5000 ¥26,000

シグマ電子



Σ－8000 ¥15,800

KIC

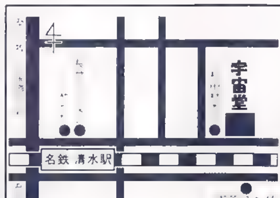


パナツインロング ¥38,000

KIC



パナカスタムロング ¥34,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
徹底的に安い10～30円!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 ㈱宇宙堂
新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　**情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。**　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ　10K
R-TYPE レオ　12K
迷宮島・妖獣伝　各5K
イメージファイト　10K
メジャータイトル　5K
ジッピーレース　5K
ロードランナーⅠ・Ⅳ　各18K
〃　〃　Ⅱ・Ⅲ　各15K
ムーンパトロール　15K
銀河帝国の逆襲　28K

SNK
サイコソルジャー　58K
ファンタジー　58K
ギャングウォーズ　5K
ストリートスマート　5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
ソンソン　15K
エグゼドエグゼス　25K
ガンスモーク　25K
ストリートファイター　15K
SF-Ⅱ　5K
〃 ターボ　8K
USネイビー　18K
アレスの翼　18K
チキチキボーイ　15K
ひげ丸　15K
マジックソード　18K
ナイツオブザラウンド　15K

CPⅡ　各種　格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応)　2K
ハツクン　15K
ヴィマナ　8K
フィクゼイド　6K
達人　4K
達人王　12K

コナミ
グラディウス(電源H付)　35K
〃　〃　Ⅱ　20K
〃　〃　Ⅲ　25K
RF-2　(電源H付)　30K
スーパーヘリ・コブラ (c)　5K
ツタンカーム　12K
ハイパーオリンピック　8K
フロッガー、とらるら　各12K
サーカスチャーリー　10K
ローラーゲームズ　8K
エイリアンス　28K
A-JAX　25K
パロディウス　3K
GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
プラスアルファ　28K
ロットランド　15K
ポップフレーマー　12K
スーチーパイⅡ・P-47エイシス
高岸疾争・ゲーム天国・グラディア
・エンゼルキッス(ROM)各1K
メガシステムマザー　格安

デコ
空手道・ロボコップ　各5K
大相撲　5K
スクランブルエック　18K
ウルフファング　18K
クルードハスター　5K
デスブレイド　5K
ドラゴン忍者　7K
プロゴルフ・テニス　各3K
マジカルドロップ　2K
スーパーバーガータイム　10K

セガ
アッポー、ロボレス　各12K
フリッキー　12K
ファンタジーゾーン　15K
ヘビーメタル　28K
カルテット 2 16A　15K
シャドーダンサー　5K
ボナンザブラザース(S24) 10K
クラックダウン S24　10K
カロリー君vsモグラニアン　8K
テディボーイブルース　18K
ラフレシア、カルティア　各15K
ピタゴラスの謎 S付　10K
ワンダーボーイ(c)ヘンゴ(c)　各5K
モンスターランド　12K
デュアルボード　各種
トランキライザーガン、N-SUB
下安京エイリアン、専、壱、
詳細等は、情報FAX(下記)を!

タイトー
スペースインベーダーCL　25K
ハイオアタック　35K
クイックス 純正　18K
アルペンスキー　25K
ジャングルキング　25K
ドクタートッペル探検隊　5K
奇々怪界　5K
へんぺらへー　15K
メイズオブフロット　3K
シーファイターポセイドン　18K
中華大仙、フリップル　各3K
バスニック　5K
バブルボブル　12K
黄金の城　18K

サ、ビット　10K
飛翔鮫(F.SHARK)　5K
究極タイガー　5K
アルカノイド S付　5K
〃 リベンジー S付　8K
ウォルフィード、ハラメデス各3K
レイメイス、女三四郎　各15K
フォーティ ラブ　7K
グレートソードマン　15K
クリッドシーカー　15K
エレベーターアクション　8K
フロントライン　8K
リングレイジ　8K
クレージーバルーン　120K
フィールドゴール　68K

F-2 マザーボード付
ブリルラ38K・メタルブラック20K・カンフロンティア20K・ミスハク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・暗黒クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K(大基板)

F3-Subカートリッジ
各種格安 F3マザー特価

純正筐体入り各種
(送料別、税込)
スペースインベーダーT　80K
T,T,ブロック　60K
スペースチェーサー　120K

テクモ
アルゴスの戦士　18K
スターフォース　15K
がんばれギンくん　5K
剣牙　10K
サンダードラゴン　10K
ボンジャック　12K
ガスラー　18K
スイマー　18K

テクノス
くにお君　6K
ダブルドラゴン　5K
西部警察ろく　3K

ニチブツ
テラクレスタ(FM音源版)　5K
五目ならべ(連珠)　3K
ムーンエイリアン PⅡ(c)　8K
クレージークライマー(c)　18K
レジオン、アマテラス　各8K
フリスキートム　98K

UPL
シュトラール　5K
ムスタング　5K
タスクフォースハリアー　5K
ゴモラ　5K
ノバ2001　8K

ユニバーサル
コズミックアベンジャー　58K
ミスターDO 雪だるま　18K
ミスターDO (c)　3K
Mr.Do ワイルドライト12K
ジャンピングジャック　15K
スナップジャック　28K

ナムコ
ナムコクラッシックVol1　12K
〃　〃　Vol2　28K
アサルト パネル付　25K
ネビュラスレイ　18K
ラリーX　18K
ドラゴンスピリット　28K
未来忍者　35K
ドラゴンバスター　18K
クロブター　25K
子育てQマイエンゼル　2K
ギャプラス　8K
ドルアーガの塔　25K
コスモギャングビデオ　8K
スカイキッド　28K
スカイキッド DX　48K
ホッピングマッピー　58K
インターの復活　48K
フォゾン　38K
F/A　10K
スーパーワールドコート　3K
ニューマンアスレチック　10K
スーパーパックマン　25K
ゼビウス、ディグダグ　各5K
ギャラガ　3K
パックギャル(ミスパック)　8K
パックマン(c)　8K
ハングリーマン　8K
ポパイパックマン　8K
タンクバタリアン (c)　8K
S1 ROMキット　各5K
デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

一般・通信・その他
クラッシュローラー　12K
エクイテス　28K
タイタン　25K
ナンバークラッシュ　25K
サファリーラリー　80K
タイムアタッカ(ブロック) 15K
ジャンピューター　8K
ミサイルコマンド P付　68K
ドンキーコング (c)　12K
センティピード　38K
タイムトンネル　38K
ヘックスピュー　120K

フライボーイ　28K
サーカス(風船割り)　80K
ゾディアック(オルカ) 18K
ボレンチ　28K
ヤマト、ジャンプハグ各15K
シルバーランド　28K
ヘッチャン　28K
リバーパトロール(c)　18K
フェニックス　10K
ブラックホール　15K
レッドUFO　15K
ストリーキング　15K
忘元(イースタンCO.　28K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀、ファンクラブ 麻雀、麻雀ブライデー、ズームイン、麻雀大予言、ねるとん紅鯨団、ミラージュ、麻雀学園、クッと巨乳、殺人事件、大人の麻雀、各1Kトリプルウォース、クラブ90、パニックスタジアム、華麻雀、麻雀花 各2K　スーパーリアルⅢ3K、スーパーリアルⅣ5K、スーパーリアルV 4K、着せ替え麻雀5K

大型機の迫力が家庭で
ダライアス(3画面) EXT.ロム付　58K◎
忍者ウォーリアズ(3画面)　88K◎
サンダーブレード　8K◎
アフターバーナー Ⅱ　8K
ギャラクシーフォースⅡ　20K◎
ラッドモビール or ラッドラリー　10K
ハイパークラッシュ コナミ　28K
サイバースレッド V21 (c)　20K
スターブレード V21 (c)　18K
エアーコンバット V21 (c)　18K
ソルバルウ V21 (c)　18K
ギャラクティックストーム　28K◎
ナイトストライカー　38K◎

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV
専用ハーネス 有
V21システム+5V20A電源とPC用ジョイスティック(アナログ)とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K
※コンボ以外はアンプが必要(2K) → ジョイスティック(1本) 2K
大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの専用電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の場合もあります。
(c)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日　日曜日 (祭日は営業)
営業時間　PM1:00~7:00

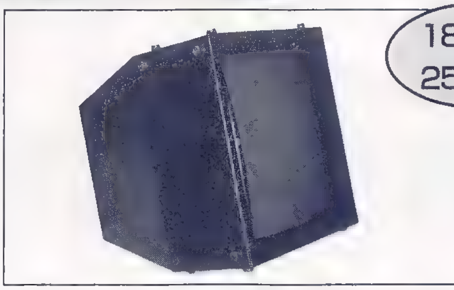
COMBO AV + M-18 RGBモニター　入門用にも最適

18インチモニター新発売

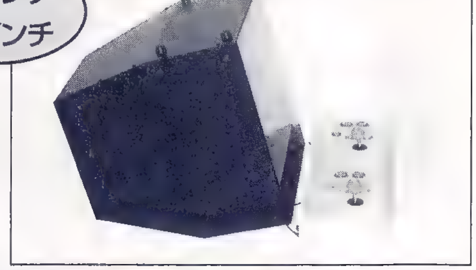
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 6カ月)
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15,24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
　※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)



18インチ・25インチ



25インチもあります　中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

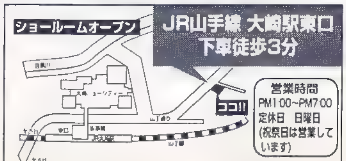
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……**¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

ショールームオープン　JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

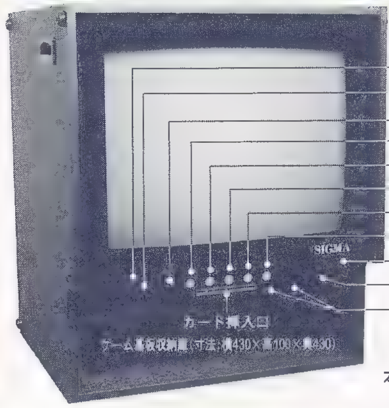
ゲーセン基板の最終兵器V−9

初心者に最適
バーチャもOK

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

型番Ｖ－９　￥99,800

Ｖ−9は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

Ｖ－９の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。Ｖ－９にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なＶＲを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もＯＫです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

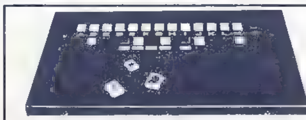


ＡＶ−5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　￥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8　￥9,800（350×200㎜）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

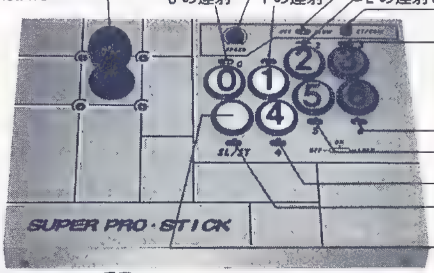
☆☆別売コード☆☆

ＲＧＢ21コード……	￥3,500
ＲＧＢ15コード……	￥5,000
Ｓ端子コード………	￥2,500
ＶＨＦコード………	￥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

ＲＧＢ21延長コード…．	￥5,000
ＲＧＢ15延長コード…．	￥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　￥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)…………	￥4,000
＊ネオ用コード(型番N)…………………………	￥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)…………………	￥4,000
＊２ボタン専用PCエンジンコード(型番PC２)…．	￥2 000
＊６ボタン専用PCエンジンコード(型番PC６)…．	￥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)……………	￥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)……………………	￥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)…………	￥2,500
＊サターン用コード(型番ST)………………………	￥4 000

プレステーション用コード　￥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後１週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293

シグマ電子

通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577

営業時間12〜21時

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY 10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・IIは
最新のビデオゲームが1PLAYたったの⑩円!!

全台数100台



ソフトランド秀和 (店頭) リニューアルオープン

基板以外の商品有り

エヴァフィギュア、センチ・ときメモフィギュアなどいろんなグッズ販売してます。
通販でも購入可能です。お問い合わせ下さい。

新製品 大量入荷!

下記リスト以外の基板も続々入荷中!

タイトー

アースジョーカー	25,000
スペースインベーダー	68,000
スーパーマン	30,000
タイガーヘリ	10,000
ダイノレックス	18,000
忍者キッズ	15,000
MJ-12	23,000
ああ栄光の甲子園	10,000
エレベーターアクションリターンズ	78,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	8,000
ダライアス外伝	78,000
ダライアス外伝(ロム)	5,000
バブルシンフォニー	78,000
バブルシンフォニー(ロム)	5,000
カイザーナックル(ロム)	5,000
ハットトリックヒーローズ95	78,000
ハットトリックヒーローズ95(ロム)	5,000
究極タイガー2	78,000
究極タイガー2(ロム)	5,000
サイキックフォースEX	40,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	78,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!(ロム)	3,000
バブルボブル2(ロム)	5,000
リターンオブインベーダー(ハーネス付き)	28,000
レイフォース	45,000
ラスタンサーガII	39,000
逆鱗弾	78,000
逆鱗弾(ロム)	5,000
まじかるでーと	58,000
アルカノイドリターンズ(ロム・パネル付き)	15,000
バブルボブル2X	78,000
バブルボブル2X(ロム)	8,000
バブルボブル3	78,000
バブルボブル3(ロム)	8,000
サイキックフォースEX	40,000
レイストーム	40,000

NEO・GEO

サムライ斬紅郎無双剣	3,000
リアルバウト餓狼伝説	10,000
神凰拳	

カプコン

キングオブドラゴン	28,000
マジックソード	35,000
ストリートファイター	20,000
スーパーストII(カートリッジ)	8,000
天地を喰らう	48,000
天地を喰らう2	19,000
ストリートファイターZERO(カートリッジ)	6,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDUO	30,000
チキチキボーイズ	60,000
ストリートファイター(筐体タイプ)	25,000
サイドアームズ	19,800
ブラックドラゴン	29,000
アレスの翼(ハーネス無)	17,000
ウィロー	98,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼II	50,000
エリア88	68,000
ロストワールド	250,000
USネイビー	68,000
大魔界村	88,000
ストライダー飛竜	128,000
ストリートファイターIII	60,000
ストリートファイターIII(カートリッジ)	25,000
ぷにっきいず	5,000
ストリートファイターZERO2(カートリッジ)	10,000
ヴァンパイアセイヴァー	50,000
ヴァンパイアセイヴァー(カートリッジ)	14,000
クイズなないろドリームス	
クイズなないろドリームス(カートリッジ)	
ヴァンパイアハンター	

ビデオシステム

スーパーバレーボール	5,000
クラッシュレース	23,000
ソニックウィングスリミテッド	48,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	18,000
ギャプラス	50,000
ギャラガ	98,000
グロブダー	98,000
コズモギャングザビデオ(海外ロム)	10,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワールドスタジアム92	25,000
ワールドスタジアム93	25,000
ゼビウス	38,000
ディグダグ	98,000
ドラゴンバスター	90,000
ドラゴンセイバー	80,000
スカイキッド	98,000
パックランド	98,000
バラデューク	98,000
フォゾン	200,000
ドルアーガの塔	150,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	150,000
マッピー	70,000
マーベルランド	70,000
メトロクロス	70,000
未来忍者	80,000
リブルラブル	130,000
ワンダーモモ	150,000
グレートスラッガー	8,000
ティンクルピット	18,000
マッハブレイカーズ	35,000

アイレム

剣豪	20,000
ビジランテ	9,800
メジャータイトル	30,000
ぐっすんおよよ	40,000
ロードランナー帝国からの脱出	30,000
フック	22,000
グルーヴオンファイト(豪血寺一族3)ソフト	10,000

セガ

ウォーリーを探せ	10,000
バーチャファイターリミックス	78,000
バーチャファイターリミックス(カートリッジ)	3,000
ゴールデンアックスザデュエル	78,000
ゴールデンアックスザデュエル(カートリッジ)	5,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル(カートリッジ)	3,000
極(カートリッジ)	5,000
ボトボト	10,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	20,000
DDクルー	10,000
ファイナルアーチ(カートリッジ)	5,000
ドラゴンボールZ VRVS	15,000
バーチャファイター2.1(アストロ付き)	250,000
バーチャファイター2.1(基板)	58,000
ワンダーランド	10,000
タントアール	5,000
デッドオアアライブ	78,000
蒼穹紅蓮隊	80,000
蒼穹紅蓮隊(カートリッジ)	8,000
水滸演武(カートリッジ)	3,000
バーチャファイターキッズ(カートリッジ)	3,000
レッスルウォー	8,000
バーチャロン(パネル付)	250,000

データイースト

ワールドカップバレーボール95	50,000
カリノフ	17,000
デスブレイド	15,000
ドラゴン忍者	25,000
ドリームサッカー94	30,000
アクトフェンサー	15,000
ウルファング	50,000

コナミ

恋のホットロック	140,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	10,000
スーパーコントラ	48,000
ゼクセクス	40,000
パロディウスだ!	5,000
ハイパーオリンピック	18,000
魔獣の王国	100,000
ツインビーヤッホー!(サブボード)	5,000
メガゾーン	9,800
グラディウス2	40,000
サラマンダ2	60,000
サラマンダ2(サブボード)	5,000
スラムダンク	30,000
対戦とっかえ玉	78,000
対戦とっかえ玉(サブボード)	25,000
極上パロディウス(サブボード)	5,000
対戦ぱずるだま(サブボード)	8,000
セクシーパロディウス	78,000
セクシーパロディウス(サブボード)	25,000

その他

クレイジークライマーII	78,000
ザ・コンバットライブス	2,000
ヘッドオン(JAMMA付)	100,000
マジカルクリスタル	3,980
スカイソルジャー	20,000
ぶたさん	39,000
キャッスルオブドラゴン	18,000
グランドクロス	5,000
富士山バスター	15,000
ゴークス	5,000
ゲーム天国	30,000
ゲーム天国(ソフト)	5,000
おいしいパズルはいりませんか?	5,000
グランドストライカー2	32,000
ギャルズパニック2	20,000
ハイパーデュエル	15,000
でろんでろでろ(ソフト)	5,000
燃えよゴンタ	10,000
パーフェクトソルジャー	25,000
レジオン	8,000
ロジックプロ	30,000

麻雀

スーチーパイスペシャル	38,000
実録マル恥麻雀	20,000
麻雀ミラージュ	38,000
スーパーリアル麻雀PIII	35,000
スーパーリアル麻雀PIV	35,000
スーパーリアル麻雀PV	50,000
麻雀ハイパーリアクション	60,000
麻雀吉本劇場	3,000
麻雀ラマン	10,000
麻雀宇宙より愛をこめて	2,000
アイドル麻雀	2,000
プリティーセーラー18禁	50,000
スーパーマル禁版	38,000

クイズ

クイズ人生劇場	30,000
クイズ地球防衛軍	15,000
クイズDNAの反乱	5,000
クイズくれよんしんちゃん	3,000
クイズココロジー	5,000
クイズアドベンチャーワールド	10,000
クイズマジカルエラーを捜せ!	10,000

コントロールボックス

SUPER VEGA	59,000
VEGA JR	29,800
VEGA JR DX	36,000
パナツイン　ロング	38,000

ハーネス

VEGA用　JAMMAハーネス	4,000
VEGA用　スーパーストII	4,500
VEGA用　ストZERO	4,500
VEGA用　NEO.GEO	4,500
パナツイン用　ナムコ	4,000
パナツイン用　セガ	3,000
パナツイン用　麻雀	3,000
パナツイン用　JAMMA	3,500

ケーブル

VEGA9000・SUPERVEGA・VEGAJR共通

サターンケーブル	8,000
プレイステーションケーブル	8,000
家庭用ネオジオケーブル	9,800
スーパーファミコンケーブル	8,000
PCエンジン6ボタンケーブル	8,000
PCエンジンケーブル	2,500
メガドライブケーブル	2,500
家庭用ネオジオケーブル(VEGAJR)	3,500

その他

VEGA JR・SUPER VEGA用

S端子ケーブル	2,500
RGB 15ピン	3,500
RGB 21ピン	3,500

パナツインロング用

RGB 15ピン	3,000
RGB 21ピン	3,000

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

24時間　情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）

大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000

②売りたいなら→220011#　買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文　06-649-7177　●FAXでご注文　06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ　10:00～18:00　営業日　年中無休

お支払い方法

●代金着払い…商品と交換に代金をお支払いください。
（PM4:00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行　恵美須支店（普）3593374（株）秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556　大阪府浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F　ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

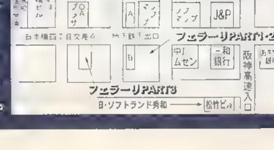
Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和

＜新住所＞
10月よりかわります

大阪市浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

KOF97	??,000
ストリートファイターⅢ	??,000
CP2ソフト全般	??,000
鉄拳3	??,000
ブラッティロア	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンスR	??,000
モデル2全般	??,000
忍者ウォーリヤーズ	??,000
ナイトスラッシャーズ	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中（TEL）

ストリートファイター3　2nd	（予）
ストリートファイター3　3nd	（予）
ストリートファイターEX2	（予）
ストリートファイターZERO3	（予）
私立ジャスティス学園	（予）
スターグラディエーター2	（予）
ファイナルロマンス4	（予）
バトライダー	（予）
ジャンジャンパラダイス	（予）
ウインターヒート	（予）
バーチャロン・オラトリオタングラム	（予）
月華の剣士	（予）
サミライスピリッツ-侍魂-	（予）
サイクックフォース2012	（予）
Gダライアスver2	（予）
ヴァンパイアセイヴァー2	（TEL）
ヴァンパイアハンター2	（TEL）
マーブルvsストリートファイター	（TEL）
ポケットファイター	（TEL）
KOF97	（TEL）

NAMCO & TAITO

子育てクイズマイエンジェル	3,000
子育てクイズマイエンジェル2	35,000
ワルキューレの伝説	40,000
スプラッターハウス	35,000
未来忍者	25,000
アサルト（P付）	25,000
妖怪道中記	23,000
ダライアス2（3画面）	25,000
レイストーム	40,000
ファイターズインパクトA	33,000
マジカルデートEX	32,000
マジカルデート	30,000
マジカルデート（ROM）	2,000
ライトブリンガー	12,000

CAPCOM

ストリートファイターⅢ（PCB）	45,000
ウォーザード（PCB）	12,000
ヴァンパイアセイヴァー（ROM）	15,000
バトルサーキット（ROM）	30,000
X-MENVS ST（ROM）	35,000
サイバーボッツ（ROM）	10,000
パワードギア（ROM）	20,000
D&D（ROM）	10,000
D&D2（ROM）	35,000
大魔界村	23,000
ストライダー飛竜	28,000
ワンダー3	23,000
エリア88	25,000
ロストワールド（自作P付）	70,000

その他

銀河帝国の逆襲	70,000
ノバ2001	17,000
ナイトスラッシャーズ	35,000
スカルファング	18,000
ソニックウイングスリミテッド	30,000
キララスター（PCB）	23,000
クイズセーラームーン	25,000
MVS-4	22,000
MVS-1	
18,000	
デッドオアアライブ（A／PCB）	40,000
デッドオアアライブ（A／ROM）	12,000
デッドオアアライブ（B／ROM）	12,000
ギャロップレーサー	45,000

SEGA

ソニックファイターズ（ROM）	2,000
ラストブロンクス（ROM）	15,000
ファイティングバイパーズ（ROM）	3,000
バーチャロン（P付・H付）	90,000
VF3（電源H付）	220,000
VF2.1（H付）	26,000
エイリアンストーム	12,000
イントロドンドン（ROM）	4,000
プリクラ大作戦（ROM）	3,000
蒼穹紅蓮隊（ROM）	3,000
コットン	15,000
忍	5,000
シャドーダンサー	5,000
SDI（純正パネル付）	65,000

KONAMI

ときメモ対戦ぱずるだま（ROM）	2,000
サラマンダ2（ROM）	1,000
対戦ぱずるだま（ROM）	1,000
対戦とっかえ玉（ROM）	3,000
ゴルフィングG2（P付ROM）	2,000
グラディウスⅢ	28,000
ゼクセクス	25,000
飛べ！ポリスターズ	20,000
トライゴン	15,000
出たなツインビー	4,000
パロディウスだ！	5,000
パンクショット	3,000
イーアルカンフー	10,000
ブラックアタック	10,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

新品ブラストシティ（2レバー6ボタン）	220,000
新品アストロシティ（2レバー6ボタン）	220,000
中古アストロシティ（パネル新品）	115,000
中古ニューアストロシティ（パネル新品）	135,000
中古エアロシティ（パネル新品）	40,000
中古Qグランダム（2レバー12ボタン）	40,000
中古ポニーMK3（2レバー12ボタン）	20,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター（15／24Khz対応）	入荷待ち
26インチモニター（15／24Khz対応）	20,000
25インチモニター（15／24Khz対応）	30,000
18インチモニター（15／24Khz対応）	15,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）　2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。
ノーマル連射回路（1回路幾等でも）　1,500
ボリウム調整による連射回路です。
RGBビデオアンプダッシュ（完成品）　9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。
※注意
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

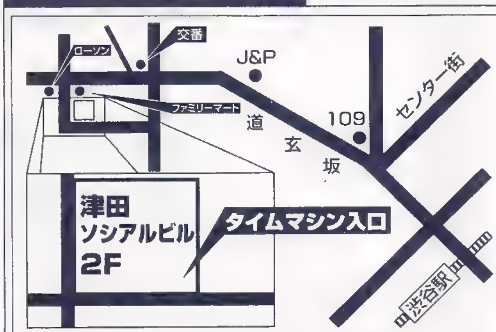
INFORMATION

分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の製作・質問もやっています。気軽にTEL下さい。
在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。
移転しました。店内がスゲー広くなりましたのでぜひ、ご来店ください。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
(普)4394530
㈱タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



㈱タイムマシン
〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂1－19－6
津田ソシアルビル2F
TEL／03-3462-4541(代)

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3〜60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

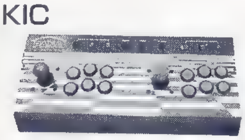
トライ　ホームページ開設！
http:// www.try-inc.co.jp/

〈NEO-GEO業務用〉	
MV1	特価
MV1-A	特価
MV1-B	特価
MV1-F	特価
MV1-FZ	特価
ザ・キングオブファイターズ'97	特価
マジカルドロップ3	特価
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	10,000
ブレイカーズ	18,000
わくわく7	15,000
サムライスピリッツ天草降臨	10,000
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウィナー2	特価
2020年スーパーベースボール	1,000
8マン	1,000
ASOⅡ	1,000
THEスーパースパイ	1,000
アンドロデュノス	2,000
オペレーションラグナロク	5,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説SPECIAL	1,000
餓狼伝説3	1,000
ギャラクシーファイト	1,000
キングオブザモンスターズ	1,000
キングオブザモンスターズ2	1,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
クイズ大捜査網	2,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	2,000
ぐるりん	1,000
ゴーストパイロット	1,000
ザ・キングオブファイターズ'94	2,000
ザ・キングオブファイターズ'95	6,000
ザ・キングオブファイターズ'96	8,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
将棋の達人	特価
真サムライスピリッツ	1,000
雀神伝説	5,000
神凰拳	10,000
すごろく麻雀みなさんのおかげさまです	2,000
ステークスウィナー	4,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1,000
ソニックウイングス2	4,000
ソニックウイングス3	10,000
ダブルドラゴン	10,000
ダンクドリーム	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
痛快GANGAN行進曲	1,000
天外魔境真伝	6,000
トップハンター	4,000
得点王	1,000
得点王2	1,000
得点王3	特価
ニンジャマスターズ	10,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
バーニングファイト	1,000
パニックボンバー	2,000
パズルdeポン！	5,000
パズルボブル	4,000
パルスター	6,000
パワースパイクⅡ	1,000
ビューポイント	10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
ファイヤースープレックス	1,000
フットボールフレンジー	1,000
フライングパワーディスク	5,000
風雲黙示録	2,000
ベースボールスターズプロ	1,000
ベースボールスターズ2	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ2	10,000
まる子デラックスクイズ	4,000
ミューテーションネイション	1,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	2,000
リーグボーリング	4,000
リアルバウト餓狼伝説	6,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	3,000
ロボアーミー	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
雀神伝説	5,000
〈バンプレスト〉	
クイズ美少女戦士セーラームーン	50,000
美少女戦士セーラームーン	30,000
ウルトラマン	2,000
超時空要塞マクロスⅡ	12,000
SDガンダムサイコサラマンダーの脅威	3,000
〈ユニバーサル〉	
Mr.Do！VSユニコーン	18,000
ジャンピングジャック	20,000
レディーバグ	18,000
〈テクモ〉	
デッドオアアライブ	特価
ギャロップレーサー	特価
アルゴスの戦士（C）	15,000
ガズラー	15,000
ファイナルスターフォース	15,000
〈SNK〉	
アテナ	20,000
名人戦	8,000
ハル21	18,000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
ヴァンガードⅡ	10,000
ワールドウォーズ（P無）	38,000
タッチダウンフィーバー	1,000
〈その他〉	
疾風魔法大作戦	10,000
さるかにハムぞう（P無し）	40,000
グレート1000マイルラリー	10,000
閃激ストライカー	40,000
クレイジーコング	10,000
バルキューブ	8,000
ドントアール	2,000
将棋	5,000
ブラックホール	30,000
ギャルズパニック	5,000
ギャルズパニックⅡ	12,000
ギャルズパニック3	20,000
ギャルズパニック4遊	20,000
ギャルズパニックS	58,000
セルフィーナ	14,000
JUJU伝説	6,000
ホールランド	38,000
リバーパトロール	58,000
ウォリアーブレード	20,000
バーチャボーリング（P無）	1,000
オーマイガー！	3,000
三刻志	18,000
クレイジークライマー2	30,000
エキサイティングサッカー	1,000
ミスタークーガー	5,000
五月陣戦	3,000
五月陣戦2	15,000
逆転！パズル番長	5,000
ススメ！マイルスマイル	5,000
燃えよゴンタ！！	6,000
上海3	25,000
ぽいっと	1,000
ぶろっけん	5,000
ドリフトアウト	4,000
スライランサー	10,000
スパイナルブレイカーズ	8,000
ドンキーコング3	25,000
少林寺への道	3,000
〈麻雀〉	
スーパーリアル麻雀PⅦ	新作
ラブリーポップ麻雀雀々しましょ	特価
ジャンジャンパラダイス	特価
プリンセスリーグ	3,000
ミラージュ　妖獣麻雀伝	2,000
アイドル麻雀放送局	1,000
美女っ子学園	1,000
華折鶴	3,000
華弥生	3,000
花吹雪	2,000
とってもE雀	2,000
プロ麻雀　極	5,000
麻雀ビタミンC	1,000
まーじゃん競馬王	1,000
龍雀	1,000
お雀子クラブ	1,000
アイドル麻雀　ファイナルロマンス	5,000
アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	50,000
恋こいしましょ	25,000
恋のマジックポーション	1,000
麻雀コミック劇場	1,000
麻雀四姉妹　若草物語	25,000
華のももこ組	3,000
麻雀同級生	10,000
〈下取りコーナー〉	
ストリートファイターⅢ　2nd IMPACT	相談
バーチャストライカー2	相談
G-DARIUS	相談
鉄拳3	相談
ザ・キングオブファイターズ'97	相談
ヴァンパイアセイヴァー	相談
ヴァンパイアセイヴァー2	相談
ヴァンパイアハンター2	相談
MSHvsストリートファイター	相談
X-MENvsストリートファイター	相談
ストリートファイターEXplus	相談
ストリートファイターEX	相談
クイズなないろドリームス	相談
ストリートファイターZERO2ALPHA	相談
マーヴルスーパーヒーローズ	相談
サイバーボッツ	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンシングアイ	相談
レイストーム	相談
サイキックフォースEX	相談
ダンクマニア	相談
ドラグーンマイト	相談
バトルガレッガ	相談
アーガス	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
サイバーステラ	相談
ヴァーテクサー	相談
ちゃっくんぽっぷ	相談
パーフェクトソルジャー	相談
バルトリック	相談
平安京エイリアン	相談
ニューヨークニューヨーク	相談
ブラックパンサー	相談
トランキライザーガン	相談
ダッシュ野郎	5,000

CPSⅡボード 高額買取り中!!

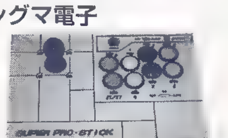
シグマ電子


A V-5000　¥26,000

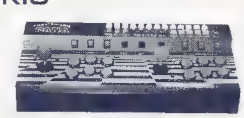
KIC

パナカスタムロング　¥34,000

ハッピー商会

VEGA Jr.　¥29,800

シグマ電子


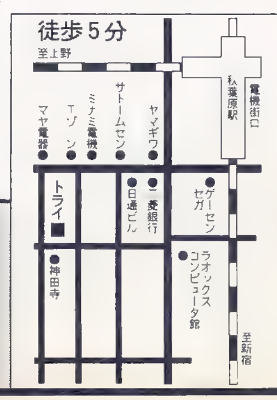
Σ-8000　¥15,800

KIC

パナツインロング　¥38,000

麻雀パネル

VEGA JR.DX　¥36,800
個別連射可能





株式会社 トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜8時 日曜・祭日は10時〜6時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

私立ジャスティス学園
ストリートファイターZERO3
予約受付中！

〈カプコン〉	
私立ジャスティス学園	予約受付中
ストリートファイターⅢ2nd IMPACT	予約受付中
ストリートファイターⅢ	特価
ウォーザード	特価
ストリートファイターEXplus	特価
★CP SYSTEMⅡ★	
ヴァンパイアセイヴァー	特価
ヴァンパイアセイヴァー2	特価
ヴァンパイアハンター2	特価
MSHvsストリートファイター	特価
X-MENvsストリートファイター（ソフト）	特価
バトルサーキット	特価
クイズなないろドリームス（ソフト）	8,000
ストリートファイターZERO（ソフト）	3,000
ストリートファイターZERO2（ソフト）	5,000
ストリートファイターZERO2ALPHA（ソフト）	22,000
ロックマン2（ソフト）	特価
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）	特価
19XX	特価
マーブルスーパーヒーローズ（ソフト）	18,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	5,000
サイバーボッツ（ソフト）	12,000
X-MEN（ソフト）	6,000
パワードギア（ソフト）	15,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	10,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンvsプレデター（ソフト）	28,000
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	4,000
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト）	15,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	2,000
ファイナルファイト	15,000
大魔界村	25,000
マッドギア	5,000
ファイナルファイト	15,000
ナイツオブザラウンド	14,000
天地を喰らう	15,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストリートファイター（海外）	15,000
〈アイレム〉	
R-TYPEⅡ	12,000
パーフェクトソルジャーズ	18,000
サンダーブラスター	18,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
フック	18,000
ぐっすんおよよ	3,000
Mr.HELIの大冒険	22,000
ドラゴンブリード	6,000
レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ	3,000
〈セガ〉	
★MODEL3★	
バーチャファイター3（筐体一式）	特価
バーチャファイター3（PCBH付き）	特価
★MODEL2★	
ダイナマイトベースボール'97	特価
ラストブロンクス（H付き）	特価
ファイティングバイパーズ（H付き）	特価
バーチャファイター2.1（H付き）	40,000
バーチャファイター2（H付き）	38,000
★ST-V	
蒼穹紅蓮隊（ソフト）	8,000
サンドアール（ソフト）	1,000
バーチャファイターリミックス（ソフト）	1,000
バーチャファイターキッズ（ソフト）	1,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ソフト）	1,000
ペブルビーチ・ザ・グレイトショット（ソフト）	1,000
ぷよぷよSUN（ソフト）	10,000
フリッキー	25,000
カルテット2	20,000
カロリーくんvsモグラニアン	15,000
テトリス	6,000
グロクシード	1,000
レッスルウォー	3,000
エイリアンストーム	15,000
サイバーポリス イースワット	5,000
サンダーフォースAC	8,000
ボナンザブラザーズ	25,000
クラッチヒッター	2,000
ウォーリーをさがせ（P無）	1,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
ぷよぷよ通	8,000
〈コナミ〉	
ファイティング武術	特価
ときメモおしえてYour Heart（筐体一式）	特価
ウェディングラプソディ	特価
ウイニングスパイク	特価
ヴァーサスネットサッカー	特価
進め対戦ぱずるだま	5,000
★SYSTEM GX	
ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト）	10,000
沙羅曼蛇2（ソフト）	1,000
ツインビーヤッホー（ソフト）	1,000
対戦ぱずるだま（ソフト）	1,000
スラムダンク2（ソフト）	5,000
対戦とっかえだま	30,000
ブーヤン	15,000
メガゾーン	5,000
サーカスチャーリー	10,000
A-JAX	20,000
ライフフォース	22,000
クレイジーコップ	10,000
サンダークロス	20,000
クォース	5,000
M.I.A	20,000
メインスタジアム	1,000
ゴルフィンググレイツ（P無し）	1,000
クイズ学問ノススメ	2,000
メタルフィックフォース	28,000
ゴルフィンググレイツ2	1,000
ガイアポリス	22,000
マーシャルチャンピオン	8,000
G.I.JOE	40,000
〈データイースト〉	
強行突破	7,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	23,000
ウルフファング	15,000
ワンダープラネット	6,000
エドワードランディ	45,000
ミステリアスストーンズ	15,000
空手道	6,000
〈タイトー〉	
G-DRIUS	特価
G-DRIUS Ver.2	特価
きらめきスターロード	特価
まじかるでーと卒業告白大作戦	特価
ファイターズインパクトエース	特価
レイストーム	特価
サイキックフォースEX	特価
★F3 SYSTEM★	
アルカノイドリターンズ（ソフト）	特価
パズルボブル2X（ソフト）	特価
パズルボブル2（ソフト）	特価
森口博子のクイズでヒューヒュー（ソフト）	特価
究極タイガーⅡ（ソフト）	特価
逆鱗弾（ソフト）	特価
ダライアス外伝（ソフト）	特価
ライディングファイト	20,000
★F2 SYSTEM★	
ハットトリックヒーロー	500
クイズクエスト	4,000
サイレントドラゴン	10,000
アルペンスキー	35,000
ジャングルキング	18,000
グレートソードマン	30,000
エレベーターアクション	8,000
キック&ラン	3,000
ドリフトアウト	4,000
ウォリアーブレード	20,000
ギャラクティックストーム	28,000
ルナレスキュー	50,000
バブルボブル	18,000
黄金の城	38,000
ヒットジアイス	2,000
アルバレスタ	10,000
スペースインベーダーDX	4,000
〈ナムコ〉	
鉄拳3	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ソウルエッジVer.Ⅱ	特価
子育てクイズマイエンジェル	4,000
タンクバタリアン	60,000
ギャラガ	4,000
フォゾン	58,000
パックマン（C）	10,000
ボスコニアン（海外）	15,000
ゼビウス	10,000
妖怪道中記（ロム）	5,000
エメラルディア	4,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
ギャプラス	10,000
イシターの復活	58,000
ドラゴンセイバー	20,000
バーニングフォース	20,000
エクスバニア	4,000
コズモギャングザパズル	3,000
スーパーワールドコート	4,000
〈テクノス〉	
レッスンフェスト	1,500
ザインド・スリーナ	15,000
〈ジャレコ〉	
ゲーム天国	30,000
テトリスプラス	32,000
グラディア	30,000
麻雀エンジェルキス（ソフト）	5,000
ゲーム天国（ソフト）	1,000
テトリスプラス（ソフト）	3,000
スーチーパイⅡ（ソフト）	1,000
ベストバウトボクシング	25,000
天聖龍	6,000
ぶたさん	35,000
ビッグストライカー	1,500

カプコン

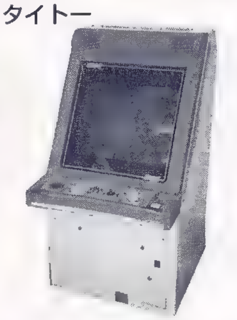
Q-グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信·対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

¥68,000〜



タイトー



カナリー ¥60,000〜

アイレム



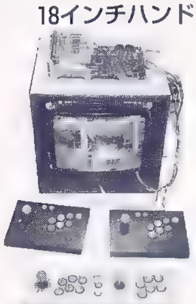
マドンナ ¥68,000〜

コナミ



DOMY Jr. ¥70,000〜

18インチハンドメイドモニター



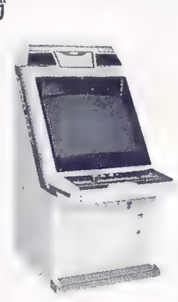
コントローラー（1P）
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000

ストⅡタイプ
¥70,000

別売コントローラー
（重り付）
※コントローラーは
4本まで取付可能
¥10,000

新品¥68,000 中古¥46,000

セガ



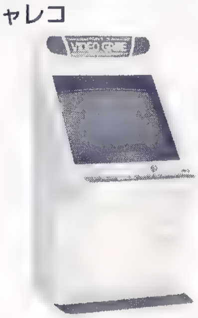
エアロシティ ¥58,000〜

セガ



アストロシティ ¥100,000〜

ジャレコ



PONY markⅣ ¥60,000〜

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

リポート10

リポーター：ファイティングhydeっち

コナミ元気ロケ通信

**あの、コナミブースでしか見ることのできなかったコナミグッズ専門店「こなみるく」が都内に出現!!
待ちに待った、10／25。ついにビガロ新宿店3 Fにオープンしたぞ!!**

■ついに都内にも登場!! ビガロ新宿店に「こなみるく」がオープン!

今回は、都内初のコナミグッズ専門店「こなみるく」10／25ビガロ新宿店オープンの模様をお届けしましょう。

当日は正午オープンなのに、開店待ちの先頭は、前日の閉店時間ごろから並んでいるという話。皆さん本当に「こなみるく」の開店を待っていてくださったんですね（嬉し涙）。

オープンしたばかりのフロアは、身動きがとれないほど大盛況で、「こなみるく」では、オープン記念として商品の購入金額に応じたグッズプレゼントもあったようです。ちなみに「こなみるく」では、ゲームショー等のイベントでの限定販売グッズはもちろん、ここにしかないグッズも置いてあるのだ。今回は特にときメモちびキャラのマウスパッドやテレカが大人気！これはゲームショー等での限定販売グッズだったけど、もしかしたらビガロならまだあるかも……。買い逃した人は今後、「こなみるく」要チェックです。

また、当日は「こなみるく」オープン記念メモだま大会も開催。予定より約1時間ほど遅れての大会開始となったが、すさまじい熱気と取材陣の視線で、普段の力が出せなかった出場者もいたとか、いないとか。

この大会の優勝者には、超レアグッズ、ときメモの声優さんたちの寄せ書き色紙と、寄せ書き入りポスターのプレゼント！こんなプレゼントも「こなみるく」があるからこそ！うらやましい限りです、ハイ。

そんな「こなみるく」ですが、近々会員を募集するという情報をキャッチ！会員特典として、新商品の先行予約はもちろん、会員限定のグッズも発売される等々、オイシイ話ばかり。

他にも、「こなみるく」ではカタログ販売なども予定しているそうなので、今までは受け付けていなかった予約もできる…つまり確実に商品が買えるという、涙もののサービスもあるから、メモラーを自称するなら「こなみるく」からは目が離さないように!!



ハーバーランド第3回ときメモイラストコンテストから。ムキャ〜、私服姿で悩殺寸前です。





12月全店イベントスケジュール

［チルコポルト神戸ハーバーランド店］
12／1〜25　第5回ときめきイラストコンテスト
12／13　第11回バーチャロン大会（18:00〜）
12／14　第7回ときメモぱずるだま大会（17:00〜）
12／23〜25　クリスマス大抽選会（12:00〜）
12／28　第8回ときメモぱずるだま大会（17:00〜）

［チルコポルト茶屋町店］
12／6　バーチャロン大会
12／20　ファイティング武術大会
12／14　キングオブファイターズ'97大会

［チルコポルト上尾店］
12／6　ファイティング武術大会（14:00〜）
12／20　恒例クリスマスイベント/ビデオゲームやり放題！
第一部　12:00〜17:00　第二部　18:00〜23:00
前売券：1300円　当日券：1500円
＊コスプレでご来場の方には、特典あり。

［マルゲ屋］
12／1〜12／3　このページの割引券を持参された方は、お買いあげ金額より5%割引

［チルコポルトモザイクガーデン店］
12／1〜12／3　平日のみ「ゲーメストを読みました」という4人組のお客様へ、レースゲームの無料対戦
12／1〜12／24　エアサーカス（ボール乗せゲーム）で、クリスマスお菓子ブーツをプレゼント
*当店でシールを3枚撮った方へ、ミニアルバムプレゼント

［ビガロ新宿店］
12／6　ときメモぱずるだまランキングマッチ
12／7　第3回バーチャストライカー2ベストゴールコンテスト
12／14　第3回ファイティング武術トーナメント大会
12／21　ときメモぱずるだまランキングマッチ
12／23　第3回バーチャファイター3tbトーナメント大会
12／31　ビガロ大感謝祭（詳しくは店内掲示板にて発表）

［ビガロ梅田店］
12／1〜31　スタンプラリーをやるさー！
前回好評だったスタンプラリーをまたやります！
対象は「ビガロ梅田店メンバーズカード」を持っている君たち！
持っていない君はビガロ梅田店までダッシュだ（牛歩厳禁！）。
期間中、皆勤賞ぎみの君達には「ときメモ」グッズ、その他をプレゼント！
詳しくは店頭で。

アルバイト募集！

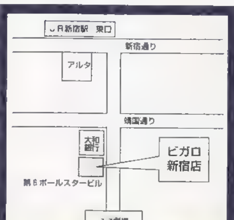
コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。

明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です。

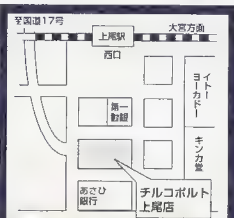
●資格　18歳以上25歳迄・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●勤務地　各コナミ直営店（地図参照）
●待遇　交通費支給・制服貸与
●応募先　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp/

5%割引券
チルコポルト上尾店内　マルゲ屋
有効期限　'97.12.1〜30



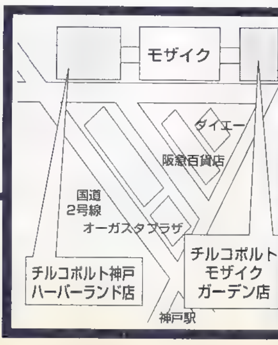
ビガロ新宿店
〒160　東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



チルコポルト上尾店
〒362
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-360-2477

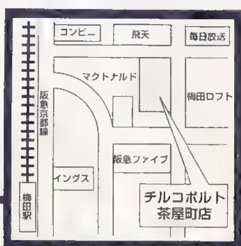


ビガロ梅田店
〒530　大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523



チルコポルト神戸ハーバーランド店
〒650　神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内　TEL078-360-0744

チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1　モザイクガーデン遊園地内　TEL078-360-2477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00〜23:00（年中無休）

ゲーメスト

アイランド

担当：Mio



先日行われたヴァンパイアセイヴァー大会には、多数のご来場ありがとうございました〜。そして選手の皆さんはお疲れさまでした。アタクシMioは、選手受付&審判の仕事で参加したんだけど、レベルの高い試合内容にビビるばかりでした。帰りがけに寄った行き付けのゲーセンでも、何げにいつもより対戦が盛り上がってたなあ。

（カプコンの岡本さんのトークの暴走ぶり!?が楽しかったです。Mio）

今月のいっぱつ！

僕、人質君

☆こんばんは、全国のガンシューゲーマーのみんな、元気かな？今週も始まった「ガンシューアイランド」、司会のジョー・ファングです（バーチャコップのラスボス）。

さあ、今週は人質週間として素敵なゲストを呼んでいるよ！さっそく紹介しよう、数々のガンシューに出演中の人質のマイク君だ。

今日はよろしく頼むよ、マイク！

「やあこんばんは、人質のマイクだよ、実は今もジョーに銃口を向けられてるんだ。それにしてもジョー、『バーチャコップ』以来だね、こちらこそよろしく頼むよ」

ありがとう、マイク。それではいったんCMに入ろう。

CM「こんばんは、ゲバラ屋のドメルティでーす！今、ゲバラ屋各店では、チャッキー・チェン全国大会予選を開催中！腕自慢のキミ、今すぐ参加しようね！そして冬に向けての新製品、キャーンダンサーTシャツも近日発売予定！宇宙一ゲーマーの店、ゲバラ屋ドメルティからのお知らせでしたん」

さあ、CM中にも沢山のFAXが届いているよ、マイク。それではさっそく質問に入っていいかい？

「もちろんだよ、その前にそろそろ銃を納めてくれないか？ジョー」

ハハハ、ゴメンゴメン。それでは1枚目のFAXからいってみようか。これが一番多かった質問なんだけど「どうして人質の人たちは銃撃戦の中わざわざ出てくるの？ハッキリ言ってジャマ」というもの。うーん、これは僕もよく思うんだ。マイク、どうしてなんだい？

「はあー、なるほど。これは僕もよく聞かれるんですよ。そうだなあ、一言で言うと〝スリル〟かな…」

えっ？スリルだって？

「そう、弾丸飛びかう中を全くの無防備で歩くスリルがたまらないんだよ、無事に通りすぎると〝ああ、生きてるって素晴らしい〟って思えてくるんだ。もちろん弾をくらうと怪我をするし、ときには命だって落とすこともあるんだ。でも、ついやってしまうんだな、コレが。ホラ、どこかの貴族も言ってたでしょう、『命を賭した勝負ほど素晴らしいものはない』って」

なるほど、そういう理由があったのか。リスナーのみんなも納得してくれたかな？ってナメンなコラァ！てめえの自己満足でライフ減らされてたまるか、PAM！PAM！

「オ〜ッ！」

……あっ、しまった。ついキレてしまったよ、おいマイク大丈夫かい？…あっ……。

みんな突然だが今週はここまで！なお、この番組では人質に対する質問や苦情、そして「街で見かけたこんな人質」や「君の考えた人質」を募集しているよ、採用者にはもれなく人質の証として「白い服」をプレゼントだ。たくさんの葉書待ってるよ！

それではお相手はジョー・ファングでした、シーユーネクストウイーク!!バイバーイ！

（神奈川県　植高淳太郎君Ⓐ）

★……。「僕の人質自慢」とか「突撃！隣の人質君」とか「全国人質中継」とか、いろんなコーナーやれそうだなあ。たまに、特番『ゾンビだらけの水泳大会』とかで放送つぶれたりとか。



⬆（埼玉県　かみしろ慶君①）
★アイス食べに行ったり、ナンパしに行ったりと何ともへーわな皆サン。

がぶりよりゲーマー人生



ストⅢセカンドインパクトの新キャラ、ユリアンの画面写真を初めて見たとき、俺は真っ先にこう思った…。「なんでエレナがこんなに筋肉質になったんだろう…」

（和歌山県　閃光の智津君Ⓑ）

動揺サッちゃん ～サッちゃんはね、バナナが大好きホントだよ

…忘れもしない……あれは秋の訪れを感じさせるかぐわしい風が吹く…てゆーか数週間前、私はその日も問答無用でゲーセンにいた。

そんな私に、古来より皮肉好きのサディストなる運命の神の手により偶然、3時方向にあるでっけーモニターが目に入る。そのゲームは『ヴァンパイアセイヴァー』…。

そのプレイヤーはサスカッチことバナナ大好きサッちゃん使いだった。ちなみに私はハンターではガロンを使い、デミモリあたりの飛び道具をくぐってはキャノン、くぐってはキャノンというマニーな楽しみ方をしたものだ（対戦はマジで闘ったけど）。

STGばっかやってて手をつけてなかったセイヴァー。しかしそのプレイヤーは一瞬で私を爆熱させた。CPUデミの起き上がりに重ねるビッグアイスバーン。コケるハゲ、そして……笑うサッちゃん！

プリチーだ……!!

その微笑みに邪気はない。オォウ、サッちゃん!!もう誰にもお前をダークストーカーだなんて呼ばせないよ。お前は俺のエンジェルだ!!俺がお前のセシル君になる!なってOK!!俺的に決定!!サミーっ!!

衝動的にムック2冊購入、さらなるプリチーサミーのバナナ的魅力に心奪われるアチキ。青い頃から柔らかで、熟れればこの上なく甘味!!初心者上級者共に楽しめる強キャラに、さすがの私もラブエスカレーター。

実際、試してみればサッちゃんは強かった。メストの記事を見ただけで身につく強烈な攻撃手段の数々、さらにザンギ見習い時代を思い出すレバー回し技。何も考えんでも、背中ズルむけげずるさんパンチ（もう古いか？今冬は大丈夫っスか!?）連発するだけでもハイプレッシャー、おまけにビッグタワーズ簡単で強い。

しかし、仮にもサッちゃん使いの道を志すならば、やっぱアレだ!!ショートダッシュとやらをせねば!神への信仰の証に。

そして修業は佳境に入った。跳び込んではチェーン、逃げられてはずるさんパンチ、ずるってはタワーズ、追いかけてショートダッシュ攻撃そして神の指先がゴォッドフィンガァアア・ヒィィートアァアアアアップ!!って感じ。

そしてついに、CPUキャラをなぎ倒してエンディング。無論プリチー。プリチー番長。もう明日世界が滅んでも八割方許すくらいのプリチーさだった。

だが、その数日後なんと続編『ハンター2』がその姿を現す。あの日のサッちゃん使い（命名・師匠）があの日と同じように、楽々と相手を圧倒しエンディングへ…。

……エンディング、もしや統一？

事実を知った時の衝撃は、PS版「虹色町」でチラリズム多方面撤廃がなされていることを知ったとき並みだった。俺の青春も、なんとなくエンディング。

そして再び私は、STG弾避け修業の修羅場へと戻っていったのだった。

サッちゃんに幸あれ。カプコンさん、続編ウォンチュー!

（千葉県　ちくわミサイル不発君Ⓒ）

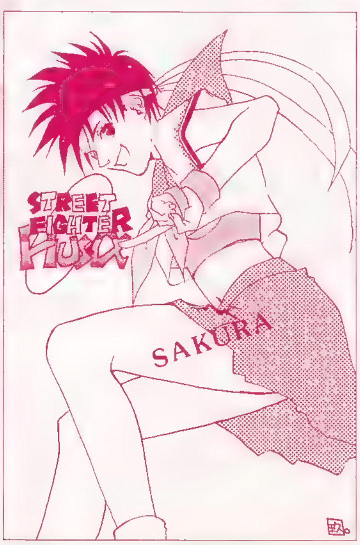
★サッちゃんと言えばペンギン爆弾隊も仲良しでアル。こういうのはカワイイが、通常投げの瞬間とかスンゲー怖い顔してるゥ…だまされぬぞ！



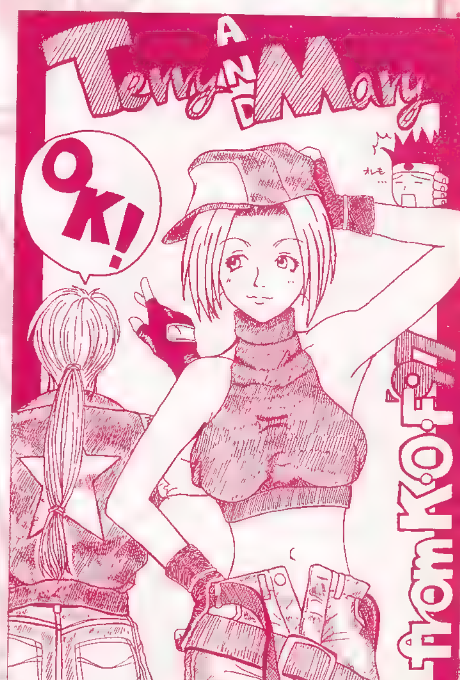
➡（三重県　滝本秀人君③）
★傷ついても、悲しくても、私は闘わなければ…。



➡（富山県　ヌーさん④）
★チラリと色っぽい、和風味の女子高生！



➡（静岡県　玖無昴さん⑤）
★「EX」のロゴ忘れちゃったとか。続編はまだかいな？



⬆（東京都　混血BEM君②）
★サラッと元気な二人はお似合い、かな。

血の共通点!?

☆ジェダ…それは攻撃するとき血を流し、気絶したとき血を流し、登場シーンで血を流す痛々しくもちょっぴりセンチな血の気の多い冥王である。そんなセイヴァーなジェダに酷似している男が過去にいた。男の名は〝キャプテン沢田〟。なんとこの男、自ら腹を切って血をまきちらしダメージを与えるという大胆かつ自殺行為な技を持っているのだ。

突然だが、ここで一つの事実が浮き彫りとなる。それは両者とも血で攻撃し、しかも無キズでそのうえ顔だって…全然似てないや。とにかくこのことから、信じ難いが二人は同一人物、つまり沢田はジェダだったということになるのである。そう言えば、名前だって「ダ」が同じだ。「ダ」が。

そうなると先に述べたこともつじつまが合う。信じるか信じないかは一部の地域を除いて自由である。しかしここは信じよう。あえて信じよう。そして「沢田スペシャル'95」をはるかに凌ぐといわれる「ジェ田スペシャル'97」を探そう。沢田がジェダであるとの想い胸に秘めて!今のところボタン操作の技ではないかという説が有力ではない。まあそんなこんなでジェダ使いたち!大いに流血せよ!

(宮城県　UCD君Ⓓ)

★あの沢田も、テクニカールで使って楽しいヤツだったと聞く。オウ!ここにもまた一つ共通点が!

乱入する人たちに贈る愛のメッセージ

自分は下手ながら全国トップにあこがれるC級スコアラーです。

僕はプレイ中に近くで見られたり、解説されたりするとダメ人間です。このことも大変怒りよりスコアアタック中に乱入するのって失礼な気がします。大体プレイを見ればわかるし、対戦台だからといって乱入していい台ではないでしょう?他人がプレイしている物なんですから一言聞くのがスジでしょう。「対戦台だからしょうがねー」って言う人もいるかも知れません。では某松本の人が「ガンバード乱入された」って言ってたのはどう説明できますか?対戦だけをやる人たちにも、スコアラーという命をけずっている人たちがいるのをわかってほしいですね。まぁ本能のままゲームしてる奴に言ってもムダですね(笑)。

(山梨県　対戦マンヤヴァンゲリオン君Ⓔ)

★うーん。必要以上に近くで見たり、聞こえるように解説するのはヤメロー!という意見は、すごくたくさんきているのだ。これが一つのミスも許されないスコア稼ぎ中ならなおさらのこと。すごい集中力でやってるんだから。そんなの気にならないくらい、それこそ呼ばれても気づかないくらいの集中力でやれるのが理想かもしれないけど、とかく稼ぎ中はナーバスになるもの。普段どうってことなくてもその時は気になったり。あ、稼いでる、とわかったらそっとしといてあげようね。

でも世の中には、「稼ぎ」という概念のない人もいる。プレイを見ても「何ムダなことやってんの?コイツへたくそじゃん」とか思っちゃう人もいるってことだ。もし入られたら冷静に、稼ぎ中であったことを教えてあげよう。

しかし、やっぱり対戦台では稼ぎをやらないほうが安定だと思う。乱入者も、対戦台ではないなら一言声をかけよう。それがマナーだ。

落とし物はなんですか

☆ある日、エスペランサ高崎店というゲームセンターでプレイしようとして、両替機でお金を両替しました。そのとき、自分の運転免許証を落としたのを気づかずに家に帰ってしまいました。

後日、エスペランサの店長さんは親切にも免許証を郵送してくれました。自分はあわててエスペランサの店長さんにお菓子を持ってお礼にいきました。

ゲーメスト編集部の方も、高崎に用事があるときには寄ってみてください。いいゲームセンターですよ。

(群馬県　PS13、PANORAMA君Ⓕ)

★困ったとき、助けてくれた人に感じる、人のあたたかさ。ゲーセンで体験できるなんて、今時あんまりないかもね。

そっくりさんコンテスト開催!?

☆私の高校には英雄にそっくりな先生がいます。あまりにも似ているのでじっと見ていたら、難しい問題をあてられました。

(青森県　太田宏子さんⒼ)

★先生にあてられるのは、目が合った生徒なのか、合わせない生徒なのか、どっちだろ。

今度その先生の写真を送ってほしいなあ。響子先生にそっくりな保健の先生とかいるのかな?「全国英雄そっくりさん先生大会」とかやってみよか。どないだ。

隠れた!?企業努力とは?

☆カプコンの企業努力…それは、基板のテストモードにもあった。

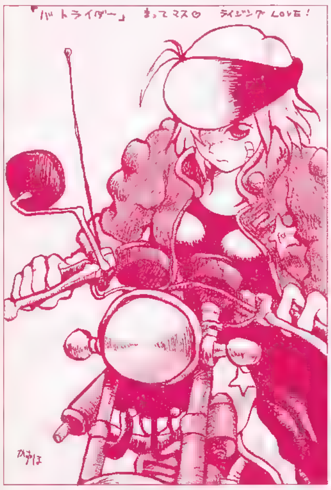
1プレイ20～30円の店のコミュニケーションノートに書かれていたことだが、「MSH VSストリートファイター」において、〝2コイン1クレジット〟〝3コイン1クレジット〟の設定では憲磨呂が使えないのだそうだ。実際その店の「MSH VS」は1プレイ30円だが、キャラ選択画面では憲磨呂がいるはずの場所には「MSH VS」のロゴが描かれているだけである。つまり、1プレイ200～300円となるようなゲーム料金の高騰を防止しているのである。

(熊本県　Prof.K君Ⓗ)

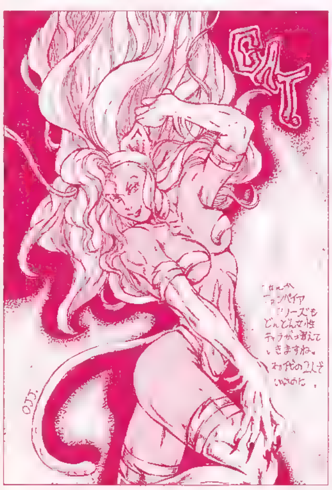
★これは普通のゲーセンの店員さんでもなかなか気づかないこと。驚きですな。カプコンさんの努力のおかげで、おカネのないアタクシでも安心してゲーセンに行ける。ホッ。



⬆(福岡県　ハイパーT君⑥)
★月夜に誓う、この国と我が仲間を力の限り守ることを。



⬆(東京都　かずほさん⑦)
★バイクに女のコ。激カッコイイのは太古の昔からのお約束。



⬆(大阪府　OJJさん⑨)
★アメコミテイストでもいい感じですな❤ミュージカルスターだから?



⬆(群馬県　SHO君⑧)
★たまには二人と同じカッコ。似合う?

燃えよ青春!!



君に一目惚れ、その名はクリス

☆8月某日、俺は友人の誘いで福岡ドームでのコスプレダンスパーティーなるものに参加した。第一部めちゃめちゃはりきって踊った俺は、第二部は踊らずに休んでいた。

そしてそれはそのとき起きたっっ!!

俺が何げにあたりを見まわしていると、ふととある二人組に目がとまった。その二人組は「シェルミー」と「クリス」のコスプレをした女の子だったのだ。そのとき、高二以来全面活動中止中であった「恋」というものが再びカムバックうひょ～。相手はク・リ・ス。はあ～、かわいいぜぇ。

二人は壁によっかかっていたんだが、クリスのしぐさがかわいすぎた。俺もう「俺が悪かったぜクリスー」とか叫びだしそうだった。

しかぁ～し、そうは問屋がおろさぬもので、第二部が後半にさしかかった頃、二人はどっかに行ってしもうたのだあ～。そう、俺が声をかける前に。しかも見失ってしまったよ。何やってんだ俺のバカバカバカバカァ――。

あの日以来の俺の生活は、寝ても覚めてもクリス、クリス。ゲーセン行ってクリス使いながらもんもんとした生活を送っている、さみしいぜぇ。ああ、もう一度あのクリスのコスプレした子に会いたいぜ。神様っていないのかな。福岡県内だろうが北海道だろうが飛んでくカクゴなのに。

（福岡県　久しぶりに恋した君①）

★男の子がクリス～♥じゃ、事情を知らん人には変態かと思われんでもない…が、これが運命的出会いってヤツなのか～!?心当たりのある人はアイランドまで情報チョウ。

火蜂への道

怒

首領蜂…めざせハイスコアを見ていると、だんだんと2周ALLが目立ってきた。自分は2周目はいけるものの5ボスで玉砕。蜂なんて崇拝の対象だった。

ある日、残機設定が1000万everyになり、死に抜け連打で2-5ボスを撃沈。調子にのって火蜂とご対面！あっさりと返り討ちされるも気分は上々。メスト196号の記事を見て「実物の蜂を見てみたひ…」と嘆いていた頃が懐かしい。

しかしここで旅行の日がやってきて、断腸の思いで怒首領蜂と別れる。

一週間後、帰宅と同時に光の速さでゲーセンに駆けこむ。が、残機設定が元にもどっていた。ごくまれに2-6までいけるが、結果は火を見るより明らか。戦意喪失。死人に口なし。

とそこで「店員さんに頼めばいーじゃん」なる人類の歴史を根本的に覆さんでもないかな的な助言をGET。即実行。

「1000万everyにしてください」

「いやあ、あれが基本ですから」

最後の望みは3秒で無残にも散っていった。生きる気力もなくなり、中間テストも近いので姿を消す。

火蜂とやりあってた頃が…と哀愁に浸りつつ戻ってみると、1000万everyになっていた！ああ、店員さんわかってくれたんだ…ありがとう青春、ありがとう人生。

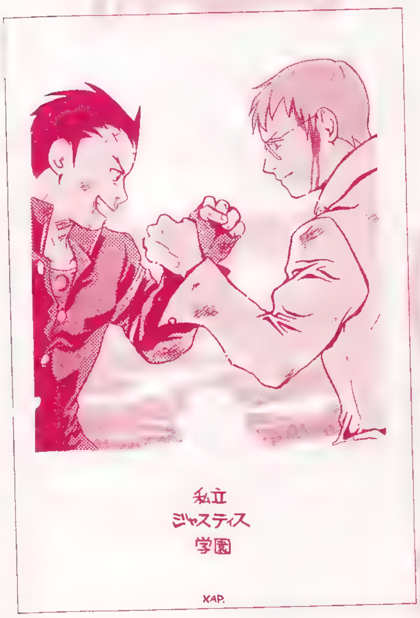
そして心の中で燦然と輝く『打倒・火蜂』の文字を噛みしめ、これで2周クリアなるか？おうコラ？と言いつつ蜂でジ・エンド。ハイスコアにALLを刻む日はまだ遠い…。

（愛知県　ZTT君Ⓙ）

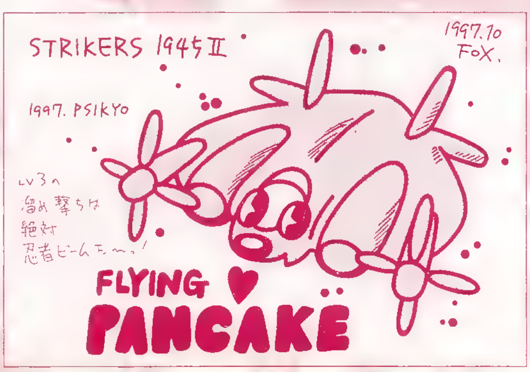
★15歳で火蜂とご対面!?何てスゴイ若者なんだ!!とか驚いてるワタシは、シューティングが苦手。店員さんとも心が通じたことだし、2周クリアのあかつきには、そのドキュメントも報告してくれい。

12月15日号アイランドの隆♪君、「荒れ狂う稲光」はたしか『ルパン三世』のオープニングです。意外でしょう？

（千葉県　アキラ君R）



⬅（青森県　黒川春姫さん⑫）
★昨日の敵は今日の友！夕日に向かってツープラトンの練習だ!!



➡（東京都　しっぽマニアFOX君⑪）
★独特のシブ味がたまらんSTGですな。



⬆（東京都　YUG君⑩）
★その胸に帰りたい。永き夢に見たぬくもりの中に。

こちらこだわり派



ゲ屋のカレンダーに電車でGO！のカレンダーがあったら、違った人たちにバカ売れに違いない！

（千葉県　S・S君Ⓚ）

★ＫＩＯＳＫでも売れ！（編しょんなものは出とりません。あしからず）



⬆（香川県　菅野MAR君⑬）

★ケンカばっかしてると、ヨメのもらい手がなくなるぞ…って食い気重視も約一名か。

それぞれのレール

☆ドアランプ点灯確認。ブレーキレバー解除。一気にフルノッチ。出発進行！

俺は電車の運転士。ガキの頃からの憧れを、貫き通して運転席にいる。

……「決められたレールの上を走る」って言い回しがあるよな、他の誰かが決めたつまらない道を、安易に進まされるっつーニュアンスのある。——冗談じゃねーーーーッ!! って叫びたい。今俺がやっているここの、どこが安楽だってゆーんだよ。速度制限、信号確認、ギッチギチのダイヤに停車位置。踏切からだって、馬鹿なトラックが突っ込んできやがるかもしれないんだ。気の休まる暇なんか、ヒトカケラもありゃしねー！

——つい愚痴が出ちまったが、そんなもんメじゃねーってやり甲斐があるから、俺はこの仕事を続けてる。でっかい機械を自分の思うように動かせる快感のために、タイフォンを鳴らすと応えてくれる仲間たちのために、そして何よりも……お客さんたちのために。

時間と安全を信用して乗ってくれているお客さんの期待に、応えるのが運転手たちの使命であり、かつ生き甲斐だ。間違っても停車駅をすっぽかしたりしちゃいけないし、なるべく急ブレーキもかけちゃいけない。絶え間ない注意と緊張——その代わり、終点まで無事に運転を終えた時の充実感は、何物にも代え難い。こんな俺でも、社会の一員として、人様のお役に立っているっていう満足。「決められたレールの上を走る」ことは、俺自身が選んだ、光り輝く道なんだ！……さて、次の乗務は——。

……今まで俺が書いてきたことは、実は全部嘘っぱちだ。俺は会社帰りにゲーセンに通うだけの、ただのサラリーマンに過ぎない。積み重なっていく現実に、いつしか夢を忘れてしまった——。その俺に、訓練や試験を受けることなく、ガキの頃の夢を叶えてくれたこのゲームと、世に送り出してくれたタイトーさんに、俺は本当に、心から感謝してる。夢で立派に飯を食ってる、開発野郎共に乾杯だ！次はどこを走らせてくれるのか、ワクワクしながら待ってるからな。パソコンソフトを蹴散らすよーな本物感と、プレステ版を凌駕する臨場感を、また味わわせてくれよ!!

（神奈川県　海神碧矢さんⓁ）

★夢を追う者、夢半ばにして新しき道を歩む者、夢を探す者…多くの者を乗せ電車は今日も走る。多くの思いもまた、レールの上をすべるように、走ってゆく。

ヴァンパイアハンターのアナカリスエンディングで「ナイルのエジプト文明をもしのぐ王国」が「数百年続いた」とあるのですが、実はサハラ砂漠のはるか地下深くを特殊なカメラで撮影すると、厚い砂の層の下には熱帯雨林と思われる森がそのまま残っているということがわかっている他、スフィンクスができたのはとても古く、雨による侵食を受けていることから、スフィンクスができた当時はエジプトは砂漠ではなかったとも言われています。

いずれにせよ、アナカリスは古代エジプトへのロマンを届けてくれる、ありがたい聖王なのです。

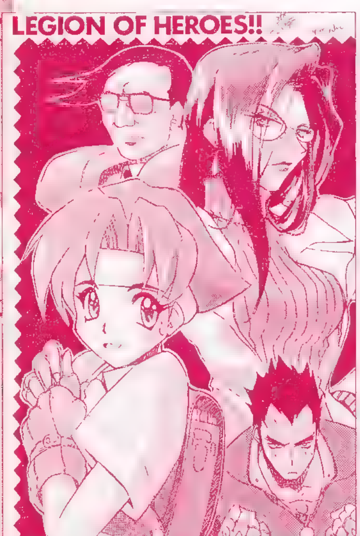
（埼玉県　ＳＴＡＲ☆ＬＩＧＨＴ君Ⓜ）

★へええ、じゃあ砂の下掘ったら、アナカリスの国のあとがそのまま出てくるかもしれんのう。豊かな自然の中に栄えていた国なのかも。



⬅（広島県　タカアシ君⑭）

★きっとなあ、私なんかよりナンパされた回数多いんだ、キーッ（悔）！



⬅（東京都　ＭＩＮＯＹＡ&珠梨やすゆき君⑮）

★私も期待してるぞう！コンビも即決定!!



⬅（大阪府　ＡＡＡ君⑯）

★新技とかついたみたいですが、ドノヴァン使ってる皆さんどないだ。

どっちも選べないわ！



➡（鹿児島県　YOKUMARU君⑰）



➡（石川県　粉ふきイモさん⑲）
★…まあ、彼女だって憧れてるモノがあったってワケよ。



➡（大阪府　小浜リヨンさん⑳）
★ウソつけ!!ハパンチ連打から「トンカチ山」できたら、一生ボーナスステージの刑。

超芸魂



➡（東京都　素敵凡人君㉒）
★主人公なのに表紙になってないし…。



➡（滋賀県　θ120TMX君㉑）
★し、親友だから信頼のおける盾にできるってコトだよね…。



⬆（東京都　しろくろさん⑯）
★ゲームに限らず、困ったらいつでもどこでも炸裂すべし!!



➡（千葉県　石毛誠君㉔）
★春麗が出ない理由も、コレだったりして。



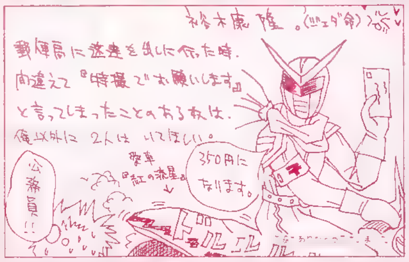
➡（東京都　石渡岳史君㉓）
★くノ一って…あんなコトやこんなコトもこなさねばならん…いいのか?

美中年といえばラ○バ・ラル　つっこみ三昧

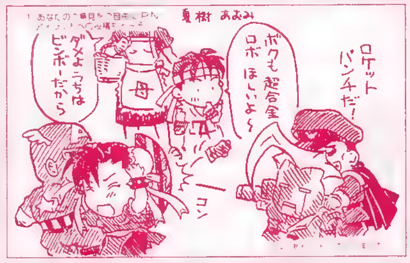
☞ゲーセンの店員側から一言。中学生、高校生の君たち、タバコを吸うな。もっとおとなしくゲームをしなさい。そこの女子高生、プリクラのゴミを落とすな、ポスターをはぐな。
フー、毎度ありがとうございま〜す。
（岡山県　471君Ⓝ）
⬆自分が見たりやられて不快なことはしないこと〜。制服着ててタバコなんてもってのほか。もちろん私服でもダメダメですが。
　まあ、友達とはしゃぐのが楽しい年頃でもあるんだよなあ。アタクシはこの歳でもはしゃいでしまいますが。店員さんスマン。

☞「K.O.F.'97」の乾いた大地の社の「くじくだいち」が「だっふんだぁ！」と言ってるようにしか聞こえません。重病ですか!?
（大阪府　哀しみのソニア特攻隊君⓪）
⬆ただの志村けんマニアですな。変なオジサンとおねーちゃんチームでも作って遊んでるがよい。

☞D&D^{R}をプレイ中、どこからともなく現れた幼児に、ムリヤリジュースを飲まされた。
俺のファイターも、俺自身も死にかけた。
（東京都　はあぴい君Ⓟ）
⬆幼児ではなくコボルドなどではなかったか。



⬆届けてくれるときもこんなカッコ。㉖



⬆しっかりオレを見ろ〜！って手遅れ？㉕



⬆何を!!まいっちんぐは心の故郷だー!!㉘



⬆名付けた名前のほうが長かったり。㉗

かえ歌シリーズ

Mio

唐突ですが、ワタクシMIOのペンネームの表記が、ちょこっと変わることになりました。
今後は、

MiO

と表記することになります。
何だ、あんま変わんねーじゃん、と思われるかもしれませんが、この少しの違いが重要なのだ。やっと皆様にも名前がなじんでからの変更ということで、初めからそうしろよ！ともお思いでしょう。しかしそこは「オトナの事情」ということで…許してねん。アタクシも動揺しております。
というワケで、これからもよろしくお願いしますね。



⬆（茨城県　MK-Ⅲ君29）
★通気孔からねじこむは不可ですか。グア。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●スーパーリアル麻雀のカレンダー（'95年版、新声社）を買います。新品1万円、中古2～5千円で。その他スーパーリアル麻雀シリーズのグッズを買いますので、連絡ください。③（〒486 愛知県春日井市東野町9-15-1 池田康次）

●ソウルエッジに関する物を切り抜きでもなんでも買います。または私の持っているFⅦグッズ（非売品キーホルダー、スイングなど）と交換してください。保存状態と希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒850 長崎県長崎市上小島2-13-9 尾崎綾）

●ときめきメモリアル虹野沙希のときめきマグカップ2とときめきグラスを買います。またはときめきトレーディングカードVOL1のSP1、SP3、SP5のいずれか、タペストリー、グラスと交換してください。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒270-01 千葉県流山市野々下3-771-41 高橋毅）

●テクノソフトゲームミュージックコレクションVOL3のサンダーフォースⅢのCDを適価で買います。また、その他のゲームCD（特にタイトー、ファルコム、コナミ、スクウェアの古いもの）も買います。保存状態、希望価格明記のうえW葉書などで連絡ください。③（〒111 東京都台東区浅草橋3-26-3 間宮清暢）

●SS用ソフト「デッドオアアライブ」初回限定版（ブックレット付きで）を買います。保存状態、希望価格明記のうえ葉書か封書で連絡ください。送料こちら持ち。③（〒584 大阪府富田林市喜志町3-5-21-602 太高健次朗）

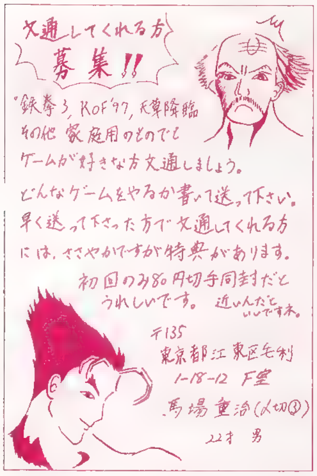
●ネオジオ用の痛快ガンガン行進曲のロム（他にも龍虎外伝、ギャラクシーファイト、天外魔境真伝なども）を買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒545 大阪府大阪市阿倍野区阪南町3-28-23 中嶋良太）

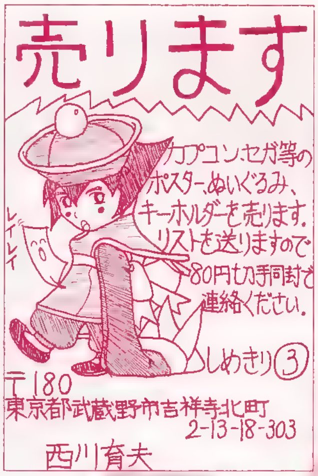
売ります

●ネオジオCD限定版、真説サムライスピリッツ、パルスター、FPディスク、ビューポイント、龍虎外伝限定版、RB餓狼SP、ソニックウィングス3（ソフトはすべてCD版）、ファイティングスティックPROをセットアップで2万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒816 福岡県福岡市博多区麦野1-5-15 高橋方 馬場真一）

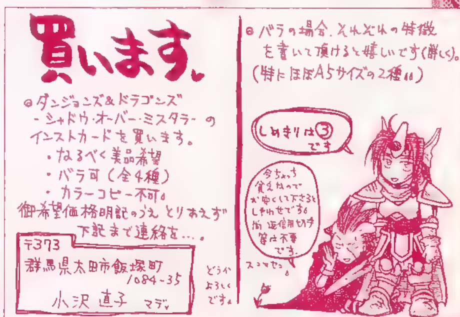
●藤崎詩織2NDアルバム発売記念TカードとB1版告知ポスター（未掲示・美品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒277 千葉県柏市大室1340-71 滝音亮介）

●シークレットファイル（19XX、D&D®2、スーパーパズルファイターなど）、業務用ポスター（斬紅郎、KOF'97、Vセイヴァーなど）、その他非売品テレカ、時計などを売ります。リストを送りますので、80円切手同封のうえ連絡ください。③（〒262 千葉県千葉市花見川区さつきケ丘2-19-15 泉英興）











お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係

湖底に潜む幻に挑む。

業界初！3D-CGによる
スーパーリアル・バスフィッシングゲーム。

「レイクパラダイス」。そこはビギナーからバスプロと呼ばれる者までが集うバスフィッシングの聖地。濃い魚影と幻の大物が潜むといわれるこの湖は、バスフィッシングの楽しさと醍醐味を余すところなく体験させてくれる。

◆ゲットバス・フィッシング情報　「釣りはポイントが命！」

ポイント1　釣場

レイクパラダイス（バーチャルレイク）内で選択できるエリアは
ロッジエリア（LODGE）／岬エリア（CAPE）／水門（INLET）の3種類。
各々の釣場に異なる釣りの楽しさが待っている。
自分のスタイルに合った釣場を目指そう！
すべてのエリアをクリアすると…。

ポイント2　ルアー

ルアーは、6種類＋？？？
シャロークランク／ディープクランク／ミノー／
スピナーベイト／バイブレーション／ペンシルベイト
釣場やキャスティング・ポイントに合ったルアーセレクトが大事！

ポイント3　キャスティング・ポイント

各々の釣場には多くのキャスティング・ポイントがある。
たくさんキャストして、大物のいるマイポイントを見つけよう！

■体感！確かな手応え！バスのヒキを再現する新機能搭載。

ロッドのフリーな感覚を重視したコントローラー。ロッドの先からラインを出し、リールの巻取りやロッド操作と映像をリンクさせた本格的な機構。かかったバスの大きさにより異なる引き・振動をロッドに伝え、左右に走るメカによりリアルな手応えを実現。





ゲットバス　©SEGA 1997

GetBass™
SEGA BASS FISHING



SAPPORO COFFEE JACK PRESENTS
VIRTUAL-ON FINAL-MISSION

電脳戦機バーチャロン　全国大会　開催決定!

大会日程
店舗大会：1997・12／20～1998・1／25
エリア大会：1998・2／15、2／22
全国決勝大会：1998・3／29（東京・恵比寿 THE GARDEN HALL）

主催：（株）セガ・エンタープライゼス　協賛：サッポロビール飲料（株）
お問い合わせ先：大会事務局　03-5737-7598

SEGA™　株式会社セガ・エンタープライゼス
本社3号館　〒144-0033　東京都大田区東糀谷2-12-14
電　話　03(5737)7539（AM販売事業部）

モデル3で SKI CHAMP. 登場だ！

今年は暖冬らしいが、そーんな気象状況も気にせずできるゲームセガから登場！

ウリはなんといっても本物でも味わえない迫力だ！







エクストリームといえばやはりエアーだよね。

今回のゲームでの題材となったのは、いわゆる「エクストリーム」といわれるスキージャンルで、いろいろなシチュエーションの中をとにかく滑り降りること。そこにはただ下に降りていくのではなく、いかに早く降りるか、そしていかに派手なアクションができるかがポイントになる。これで本物のスキーもバッチリ！



うおーっこんな狭い橋に3人も！よるなーっ。

装甲車輌を駆って本物の戦場へ！

海外から本格CGコンバット・ガンゲーム「BEHIND…ENEMY LINES」が、アーケードに登場することとなった。開発元は軍事シミュレーションでの実績あるロッキードマーチン社。

それまでシミュレーションで培ってきた技術を、惜しみなく投入した画面は、本物の戦場へプレイヤーを連れていってくれる。ゲームのタイプはガンシューで、装甲車輌に乗り込んで、マシンガンとミサイルで敵を破壊して進んでいく。

このゲームの発売元は、最近ガンシューで立て続けにヒット作を出しているセガ。それだけに、一体どんな味付けのされた洋モノガンシューか気になるところだ。

筐体はガンブレードタイプで、もちろん2P同時プレイも可能。攻撃をくらってライフが減少しても回復アイテムがあるので、取り忘れずに進もう。武器はマシンガンとミサイルの2種類がある。どちらも無尽蔵に持っているわけではないので、道中でアイテムを破壊して補給しながら戦おう。

マシンガン：ガンのトリガーを引くとマシンガンが発射される。AMMOボックスを破壊すると、弾が補給できる。ちなみに弾薬が切れると、弾の出が悪くなる。

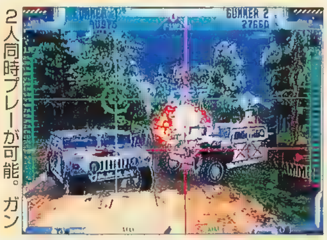
ミサイル：ガン前部のボタンを押すと、ミサイルが発射される。敵を照準で狙いロックオンすると、発射準備OK。ミサイルボックスを破壊すると、ミサイルが補給できる。

出現するアイテムは、AMMOボックス、ミサイルボックスの他にドラム缶もある。これはライフの回復、燃料の補給ができる重要なアイテムだ。

更に詳しい内容に関しては、次回以降でどんどん紹介していく。軍事マニア、ガンシューマニアな君は要チェック!!

西暦1999年、世界は平和を迎えていた。平和と世界統一の維持を目的とした、NGA（NewGlobalAlliance-新世界同盟）が結成された。
テロリストが、NGAからの独立を宣言、犯罪と混沌に依る政府を設立。
それに対し、NGAはエリート戦術部隊、対テロリスト部隊・通称CAT（CoalitionAgainstTerrorism）に出動を要請した。
CATの任務は以下の通り。
敵戦線に進入・目標を破壊・世界を平和を守れ





2人同時プレーが可能。ガンの振動はあるのか？



敵は地上だけでなく空からも襲ってくる。

SEGA冬の新作大紹介！

釣りはスポーツ！

GetBass
SEGA BASS FISHING.

9月に行われたAMショーでも、かなりの人気をほこったゲットバス。ショーではまだまだ開発段階であったこのゲームも着々を製作が進み、ついに発売まで秒読み段階となった。

そこで今回は発売バージョンのゲーム内容を中心に紹介していこう。

ゲットバスの魅力

今までの釣りゲームと言えば、実写を使ったものが多かったが、このゲットバスは3Dポリゴンを駆使し、リアルなグラフィックで幻想的な水中シーンや、迫力のあるブラックバスのモーションを再現したゲームだ。

知らない人がいると困るので一応説明しておくと、バスというのは「ブラックバス」という雑食性の魚のことで、それを「ルアー」と呼ばれるさまざまなフック（針）のついた模型を操作して、バスを釣り上げるというのがこのゲームのコンセプトだ。

バス釣りは世界的にも有名なフィッシングスポーツとして日本でもブームにもなっている「スポーツ」なのだ。

ゲーム内容は

各エリアに設定された、クリアウエイト（バスの総重量）を満たせば、ステージクリアとなり、全てのエリアをクリアするとスペシャルステージで釣ることができる。スペシャルステージには巨大なバスが生息していて、大きなバスを釣ることによりビッグバスランキングにランクインするのが最終目的。

しかも、ランクインすると自分のイニシャルを登録できるのが魅力的だ。



まずは釣り場を選択。

気になる操作系は

ゲームを始めるときに、プレイヤーは筐体に設置された小さなロッド（竿）を手にすることになる。

ロッドにはリール(糸巻き)がついていて、さながら本当にバス釣りをしている気分になる。

リールには3つのボタンがついており、スタートボタン、選択ボタン、キャスト（ルアーを投げる）ボタンにそれぞれ対応している。

選択ボタンは、ステージやルアーの選択に使うボタンで、キャストボタンは、決めた場所にルアーを投げ込むときに使うボタンだ。

ルアーを投げ込んだら、リールを巻いてルアーを動かしてバスを誘い、釣り上げるというのが大まかな操作となる。

基礎知識を習得に!?

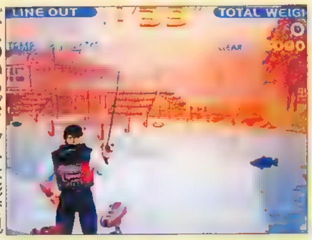
操作系がわかったら次は早速プレイなのだが、そのためには、いくつか用意されている知識を知らなければならない。

まず釣るエリアを、LODGE（宿下）、CAPE（岬）INLET（入り江）3つの中から選択する。これはどこから選んでも構わないので好きな所から始めよう。

場所が決まったら、次にルアーの選択だ。6種類のルアーが用意されていて、「SHALLOW CRANK」「DEEP CRANK」「FLOATING MINNOW」「PENCIL BAIT」「VIBRATION」「SPINNER BAIT」の中から1つ選ぶことになるのだが、種類によって、ルアーの操作が難しいものがあるので、よく考えて選択しよう。



ルアーの選択も重要だ。



バスのいるポイントは影で見ることができる。

ルアーを投げると水中視点になり、ルアーを追うバスの姿を見ることができる。

このとき、ルアーにバスがバイト（食らいつく）したら、フッキング（竿をあおる）して針を完全に引っかけるのだ。

このフッキングのスピード、タイミングによって、針の刺さり具合が決まる。

バスがかかったら、ロッドとリールを操作してバスを引き寄せるのだが、このときリールを巻く動作が強引だと、糸が切れてしまうし、巻く動作が遅いとルアーが外れてしまうので、注意が必要だ。





バスがヒット！

この一連の動作を、画面右端にあるゲージの上下動作で知ることができ、巻過ぎるとゲージが上がって赤くなり、遅すぎるとゲージがどんどん下がってしまうので、ゲージを見ながらうまく操作しよう。

バスを釣り上げると「SMALL ONE」「MEDIUM」「BIG ONE」「SUPER BIG」「RECORD SIZE」の大きさ別5段階表示とウエイトが表示され、釣った重さに応じたタイムボーナスが加算されるのだ。



ここまでくれば釣り上げたも同然だ。

以上のようにゲームを進めていくわけだが、バスを釣り上げる毎にスペシャルルアーが1つもらえ、より大きなバスを狙えるといった要素も含まれている。

これでこのゲームの内容がわかったと思うので、町で見かけたらぜひともプレイして、ビッグバスを釣り上げてみてほしい。

次回からはより多くの情報を掲載する予定なのでお楽しみに！

全日本プロレス バンザイ！

全日本プロレス FEATURING VIRTUA

10月にセガからサターン用ソフトとして発売された、全日本プロレスFEATURING VIRTUA（フィーチャリング・バーチャ）が、アーケードで発売されることとなった。

プロレスゲーム史上最高の作品といっても過言ではないほど、全日本プロレスを忠実に再現してあるこの作品は発売から、爆発的に人気を誇っている。



「三沢！コーナーから、ダイビングボディプレス！」

使用キャラクター

プレイヤーは12人用意されているキャラの中から1人を選んで、ゲームを進めて行くことになる。

メンバーは、全日本プロレスからは、ジャイアント馬場／三沢光晴／川田利明／田上明／小橋健太／秋山準／スタン・ハンセン／スティーブ・ウイリアムス／ゲイリー・オブライト／ジョニーエースの10名が参戦。

バーチャファイターからは、ウルフ・ホークフィールド／ジェフリー・マクワイルドの2名が参戦となり、この12選手の中から使用キャラを選べるわけだ。

全日本プロレスの全面協力

ゲームの開発には、全日本プロレスの全面協力により、各選手の技と動きをモーションキャプチャーで収録。300種類以上の技を収録し、馬場の16文や三沢のタイガードライバーなどがプロレス会場さながらの迫力で繰り出されるリアルなゲームに仕上がっている。



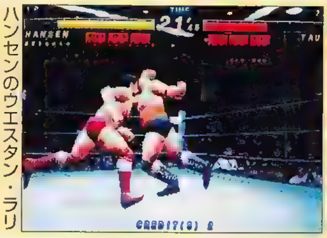
馬場の16文キック炸裂！

サターンとの違い

既に発売されている、サターン版との違いが気になるところだが、返し技のシステムでスリリングな試合展開を実現。技の流れの中に、返しのタイミングを導入し、一瞬の状況判断で攻守の逆転が可能となった。

また、CPUの思考ルーチンをアーケード用に調整し、技の連携バリエーションを増加、状況に応じた技を繰り出すようになっている。

つまり、CPUの選手たちは、より個性豊かな攻撃でプレイヤーの挑戦を待っているというわけだ。



ハンセンのウエスタン・ラリアット爆烈！



ウルフのジャイアントスイングがリング上で見れるぞ。



対戦ロゴが、プロレスファンの心に響く！



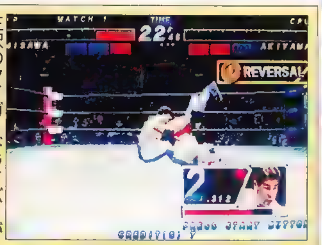
田上の「喉輪落とし」が決まった！

対戦が熱い！

サターンでも可能であった対戦も、もちろんバックアップしてあり、バーサスシティ対応により、対人対戦がよりヒートアップ。

1Pはもちろん2P乱入対戦も可能。各選手の技はサターン版を全て継承しているので、自宅でトレーニングし、アーケードで特訓の成果を出すということもできるのだ。

サターン版をプレイした人も、そうでない人も、是非プレイすることをオススメしたい作品だ！



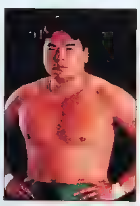
三沢のタイガードライバーが決まり、カウントが入る！

全日本プロレスVS.バーチャファイター

ジャイアント馬場



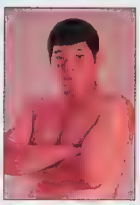
三沢光晴



川田利明



田上明



小橋健太



秋山準



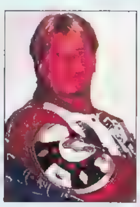
スタン・ハンセン



スティーブ・ウイリアムス



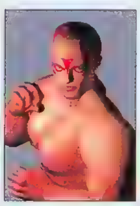
ジョニーエース



ゲーリー・オブライト



ウルフ・ホークフィールド



ジェフリー・マクワイルド



写真協力/東京スポーツ新聞社
音響協力/株式会社ビジョンスギモト

都市部は強し！悪霊侍も強し!!

第16回 ゲーメスト杯争奪

全日本ヴァンパイア セイヴァー チャンピオンシップ リポート

11月2日に浜松町・ニューピアホールで行われた決勝トーナメントの結果をリポートするぞ



いざ決戦！

今回のセイヴァー大会は、全国200店以上のゲームセンターで予選を行い、その代表者のみでトーナメントを行うという形式が取られた。どの選手もどこかのお店で優勝しているわけで、必然的に大会レベルは非常に高いものとなった。

そんな中で見事優勝を収めたのはビッキーズ（東京）代表の梅原大吾さん(16)。ビシャモンを巧みに操り、並み居る強敵を打ち破って1位の座に輝いた。2位は同じくビシャモンの大貫晋也さん、3位はオルバスの玉城真宏さんと、東京勢が上位を占める結果となった。



上位陣の半分くらいは知っていたという梅原さん。もっと知らない人とも対戦したかった…とのこと。

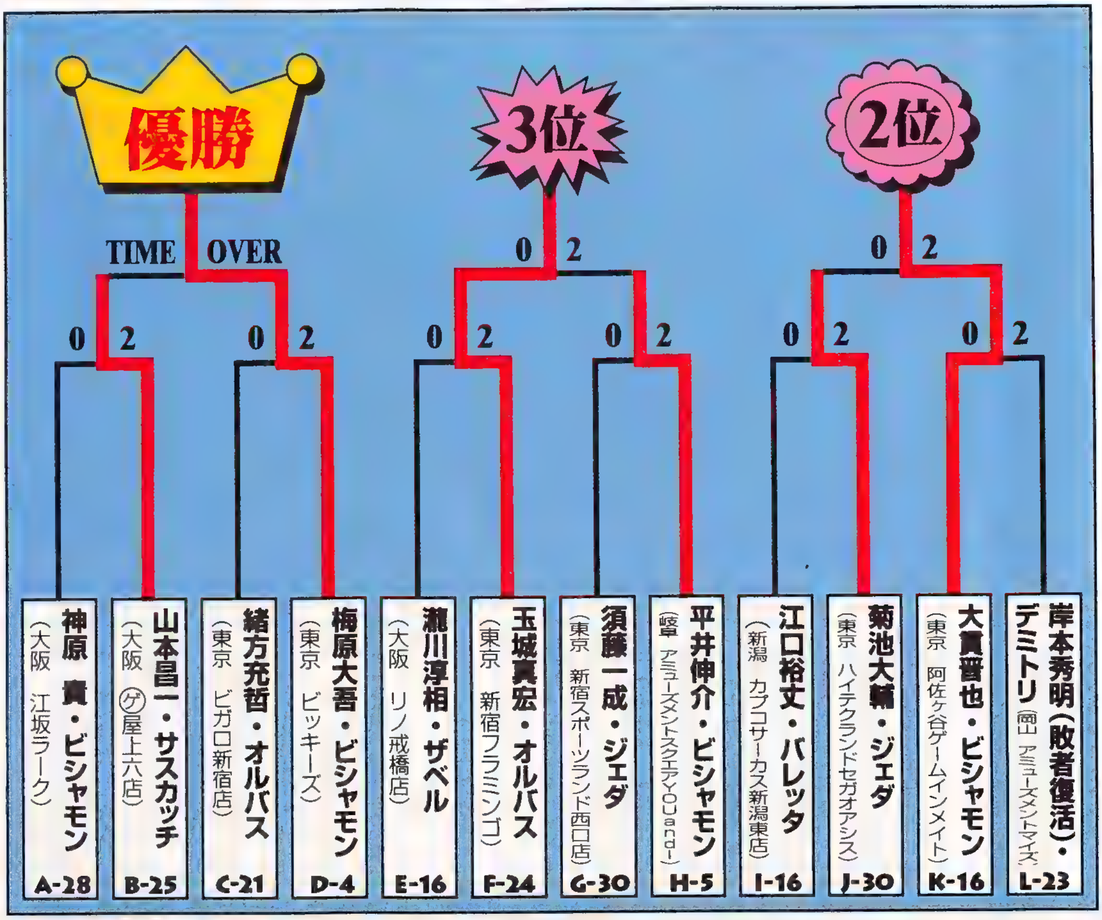


上位入賞者の面々。ゲーメスト杯の上位に毎回顔を出す強者の常連の顔もちらほらと…。

というワケで以前募集した1、2位当てクイズはビシャモン&ビシャモンが正解。それを答えた3名の中から、愛知県の清水紀寿君にカプコン開発者描き下ろしイラストをプレゼントしよう。惜しくも抽選にもれた愛知県の小出晃郎君と福田靖君にはセイヴァーシークレットファイルをプレゼント。



これがそのイラストだ。



こうして熱き秋の日は過ぎていった～大会の主な流れ

全国1万人の頂点を決めるべく、11月2日（日）にヴァンパイアセイヴァーチャンピオンシップは行われた。当日は1万400名の中を勝ち上がってきた352名だけあって、みんなハイレベルな闘いを展開。大変な盛り上がりをみせた。

今回の大会は途中、女の子トーナメントや敗者復活等のイベントが盛り込まれ、特に女の子戦では、惜しくも本戦で勝ち上がってくることができなかったリリスが優勝するなど、会場内は大いにわいた。

また、今回は最終的に勝ち残った上位3人による「決勝トーナメント」方式を採用。サバイバル戦の様相を呈する激戦が繰り広げられたぞ。

全体的にはアドバンシングガードをデフォルト装備したプレイヤーが多く見られ、なかなか攻めきれない中で、初手を取ったほうが一気にたたみかける、という構図が目立った。

上位12名の中には性能的に苦しいと言われたジェダで勝ち上がってきて、予断を許さない展開に。また、この12名中にはストZERO2大会や、ストEX大会の優勝者の顔も見られ、まさに強豪が集う決勝大会となった。



この中からセイヴァーのチャンピオンが誕生する。よく見れば必ず上位に残る常連の顔も…。



全国から集いし、選ばれた352名の精鋭たち。


ブロック戦とはいえ、試合は白熱。当人同士はもちろんだが、待機中の選手の表情にも注目!!

セイヴァービデオ完売御礼!!

ゲーメストビデオVOL40『ヴァンパイアセイヴァー』は大会当日に先行販売が行われ、なんと選手受け付け中という超早い段階で売り切れてしまいました。

なお、当日発売したビデオは「大会先行販売用特別バージョン」で、現在好評発売中のものとはパッケージのジャケットが違い、特別描き下ろしイラストになっていました。大会でGETできた人は貴重な買い物をしたことになりますね!!何はともあれ、ご購入くださった皆さん、ありがとうございました。

初の女の子トーナメント

ゲーメスト杯初の女の子だけのイベントが催された。「ヤローになんか負けない」とばかりの勢いで大集合したため、定員は16名だったが、予想以上の人気のため、急遽32名に増員。

内容もかなりのハイレベル。リリスやデミトリなどの人気キャラだけでなく、ジェダやアナカリスなどの扱いが難しいキャラで頑張る人もいた。特に名古屋から来たアナカリス使いは垂直ピラミッドまで使う闘いぶりだった。すごい。

結果のほうは、岡山県の片岡さんのリリスと神奈川県の橋井さんのデミトリの2人が勝ち残った。パペットショーも決まったりして会場は盛り上がりっぱなし。結果は片岡さんの勝利だったが、両者共に相手をたたえ合うところなどはやはり女性らしいトーナメントだった。

5 on 5のエキシビション

本戦も終わり、ひと段落ついたところで、開発陣4名と私チームVS来場者で5on5バトルが行われた。

開発陣は全敗。お客さんを大切にしたいと言い訳していたが…。私も「大会に出られなかった分、本気出そうかな」と参加したはいいが、せっかく福岡から来てくれた人相手にデミトリを使って、顰蹙をかってしまっただけ。つかん。

かくして来場者チームが勝利。（リポート：P・鈴木）


決勝に残った2人。女性といって侮ってはいけません。

全体的の闘いっぷりを見て

セイヴァー大会は、私がかなりのわがままを言って、全試合を特等席で見せてもらった。まず、とりあえず言えることが、「皆、頑張っていた」ことだ。やはり遠くから来場してくれただけあって、負けたくないという情があふれ出ていた。逆転勝利の試合もいっぱいあった。そういう「勝ち気」を久しぶりに見た気がする。いいことだ。

また、今までの情報を必死になって覚え、練習してきたようにも見えた。ゲーメスト一押しの情報を活用して勝っている試合を見ると、うれしくなったりもした。この忠実なる動きを見せたプレイヤーは、ブロック決勝あたりまでは多く見かけた。ゲーメスト上の戦法だけに決勝トーナメントに残ってほしかったが…。

かなり厳しい意見かも…斬らせて頂きます

残念ながら、最後まで「ゲーメスト誌上」のみの闘い方で残った人はいなかった。

いや、逆の言い方が正しいだろう。大会で勝つには、プラス1が必要なのだ。ブロック決勝を勝ち上がったプレイヤーは、それぞれが何らかの工夫、味付けをしていた。

例えばジェダのある二人は、常に接近を考えるのではなく、中距離戦の強さ（ジェダの本質）を自分なりに把握していた。サスカッチは、ショートダッシュにこだわらず、ロングダッシュをメインに使っていた。バレッタは、守ることを中心に考え、激戦のブロックを制していった。オルバスは、大会の心理を読みとり、投げ多めの作戦に気づいた。

そしてビシャモンの数人は、メストで公開していない情報すらも自らの手で開発し、隠しネタとして使用していた。

どうだろう。途中で敗れてしまった人たちは、自ら発見しようとする姿勢がどれくらいあっただろうか。その勢いで既に負けてしまってはいないだろうか（もちろん、途中で負けた人の中にも、相当研究を重ねている人はいた）。

自分の作戦が相手に効かないと分かったときに、すかさず次の作戦へ移る、これができずに負けた人。これも多かった。非常に惜しい。

これからの時代は君たち！

大会までにかなりの時間があったのは、全員に思う存分のデータ蓄積を望んだためである。それは情報であり、場数の量だ。予選を勝ち抜いてきた来場者は、32名の頂点に立っている。実際に上手で強いのだ。その自信は持っていて然るべきだ。

今、時代は1コインの重みが小さいようだ。負けても悔しさが少ない風潮にある。

私は、個人的にはもっと「ギラギラしたもの」がほしい。ただ単にお遊びのイベントとしてだけにメスト杯をとらえてほしくない。例えればメスト杯優勝は、STGの全国1位と同じ名誉なのだ。あの大会独特の緊張感、見ていても伝わる。負けたら終わりというプレッシャーの中、勝ちを得たときの快感は大会以外に味わえないと思う。素晴らしいことだ。

惜しくも早いうちに負けてしまった人、また予選で負けてしまった人も含めて、分かってほしいことがある。これからの格闘系の作品のリーダーとなるだろう人たちは、君たちだ。奮起してほしい。バランス調整の大切さをメーカーに伝えていくには君たちの力が必要なのだ。

ゲームを遊ぶ人と、闘う人の姿勢は違う。それは分かるだろう。後者の勢いを示したい、それが願いだ。それをこれから示してほしい。

さて、私の予想する人物が1、2、4位とほぼ的中してしまった。残念だ。優勝者の「僕はもっと(他の地域にいる)強い(知らない)相手と闘いたかった」の言葉にそれは含まれていると言える。（P・鈴木）

大会コラム 大都市論

今大会は各ゲームセンターにて予選が行われたおかげですべての取組がレベルの高い試合に…なるはずが、なんというか対戦相手が少ないのであろう、特定のキャラに対する対策が非常にぬるかった。

やはり全キャラに対して対処するには大都市でないとキツイのか。 （特別寄稿：ⓨ）

CHUCHUハンター現る

どもども、制服大好きエロエロライターのCHUです。

ゲームのイベントでコスプレイヤーをカメラに収める喜びを知ってから早4年。今回のセイヴァー大会では普通のカメラに加え、デジタルカメラ、ビデオカメラを装備し欲望の赴くままに撮らせていただきました。ぐへへ。

今回はセイヴァー大会ということで、やはりセイヴァーキャラが多かったんだけど、中には春麗やポケファイのメイドモリガン、ちびっ子さくら、女の子Tホーク、といった渋い?コスプレイヤーもいてちょっとびっくり。

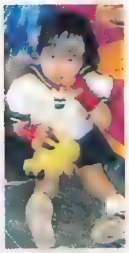
とまぁ、そんなわけで今回の戦利品をちょっとだけ見せてあげちゃうわけであります。

ちなみに写真のモリガンは、この世界では有名人のカプコン社員兼コスプレイヤーのカナちゃんだ。今まで写真では何度か見てはいたが実際、生で見るのは初めてのオイラ、もうすっかりカナちゃんのファンになってしまいました。いやーかわいいッス。こんど制服着てください…。

あっ、スペースがない。それではコスプレイヤーの皆さん、次のイベントでお会いしましょう。チャオー



春麗もいいけど、これはこれでたまらないッスよ。マジで。







見事、敗者復活できたデミトリ使いの岸本君。しかし当たった相手はZERO2大会の覇者…。相手が悪かったか!?

カプコン新作発表

大会表彰式も終わり、後は大会後の野試合を待つばかりとなったとき、突然カプコンの新作ゲーム発表のビデオが流れた。アーケードの新作は、「ジャスティス学園」と「スターグラディエーター2」の2作品。特に後者は、AMショーで発表されたものよりもはるかに長い映像が紹介されたため、会場からは大きなどよめきがまき起こった。

また、プレステ用の「バイオハザード2」の映像も流れ、当然だが、こちらも会場の注目度が高かった。



期待の新作「ジャスティス学園」。この日はフリープレイ台にも入っていたのだ。

大会データよもやま集

	ビシャモン	ザベル	レイレイ	アナカリス	サスカッチ	ジェダ	ガロン	オルバス	デミトリ	バレッタ	モリガン	ビクトル	キュービィ	フェリシア	リリス	計	
ビシャモン		80%(5)	100%(1)	33%(3)	50%(8)	100%(2)	100%(2)	60%(5)	67%(3)	75%(4)	67%(3)	50%(2)	50%(4)	50%(2)	×	65,2%(46)	1位
ザベル	20%(5)		100%(3)	×	40%(10)	33%(6)	0%(1)	100%(6)	67%(3)	40%(10)	100%(2)	75%(4)	75%(4)	100%(2)	100%(2)	59,3%(59)	2位
レイレイ	0%(1)	0%(3)		100%(2)	50%(2)	×	0%(1)	57%(7)	67%(3)	50%(4)	100%(3)	50%(4)	100%(2)	×	50%(2)	57,6%(33)	3位
アナカリス	67%(3)	×	0%(2)		100%(3)	×	50%(2)	60%(5)	33%(3)	83%(6)	×	×	0%(3)	×	100%(1)	57,1%(28)	4位
サスカッチ	50%(8)	60%(10)	50%(2)	0%(3)		33%(3)	67%(3)	50%(8)	80%(5)	50%(2)	33%(3)	100%(1)	50%(4)	67%(3)	100%(2)	55,2%(58)	5位
ジェダ	0%(2)	67%(6)	×	×	67%(3)		50%(2)	0%(3)	100%(1)	100%(1)	100%(1)	0%(2)	67%(3)	100%(1)	100%(1)	53,8%(26)	6位
ガロン	0%(2)	100%(1)	100%(1)	50%(2)	33%(3)	50%(2)		0%(1)	60%(5)	0%(1)	33%(3)	50%(3)	100%(2)	100%(1)	×	53,6%(28)	7位
オルバス	40%(5)	0%(6)	47%(7)	40%(5)	50%(8)	100%(3)	100%(1)		100%(1)	33%(3)	100%(4)	50%(2)	60%(5)	50%(4)	100%(1)	52,6%(57)	8位
デミトリ	33%(3)	33%(3)	33%(3)	67%(3)	20%(5)	0%(1)	40%(5)	0%(1)		60%(5)	50%(4)	×	×	100%(1)	100%(2)	47,4%(38)	9位
バレッタ	25%(4)	60%(10)	50%(4)	17%(6)	50%(2)	0%(1)	100%(1)	67%(3)	40%(5)		100%(1)	50%(2)	33%(3)	50%(2)	0%(1)	45,7%(46)	10位
モリガン	33%(3)	0%(2)	0%(3)	×	67%(3)	0%(1)	67%(3)	0%(4)	50%(4)	0%(1)		×	100%(2)	100%(2)	100%(2)	45,2%(31)	11位
ビクトル	50%(2)	25%(4)	50%(2)	×	0%(1)	100%(2)	50%(2)	50%(2)	×	50%(2)	×		0%(1)	×	50%(2)	45,0%(20)	12位
キュービィ	50%(4)	25%(4)	0%(2)	100%(3)	50%(4)	33%(3)	0%(2)	40%(5)	×	67%(3)	0%(2)	100%(1)		0%(1)	50%(2)	44,7%(38)	13位
フェリシア	50%(2)	0%(2)	×	×	33%(3)	0%(1)	0%(2)	50%(4)	0%(1)	50%(2)	0%(2)	×	0%(1)		×	35,0%(20)	14位
リリス	×	0%(2)	50%(2)	0%(1)	0%(2)	0%(1)	×	0%(1)	0%(2)	100%(1)	0%(2)	50%(2)	50%(2)	×		22,2%(18)	15位

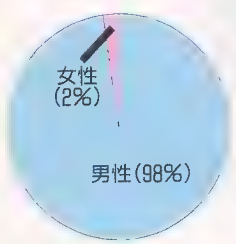
最後に、恒例となった大会のデータを紹介しよう。

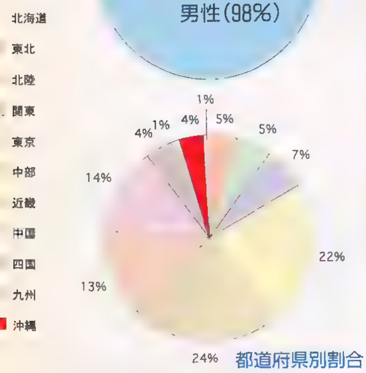
最も気になる大会でのキャラ別勝率については、%が勝率を、カッコ内の数字がその対戦が行われた回数を示している。この数字が多い組み合わせほど、信用に足るデータといえよう。また、合計試合数の数字が、対キャラ試合数の数字とずれているのは、同キャラ戦が表記されていないためなので注意しよう。

実際の勝率では、優勝者の使用キャラでもあるビシャモンが最も高かった。ただ、本誌ライター陣は、ビシャモン使いに超上級者が多かったことがこの勝率に影響しているのでは、と推測している。その半面、本誌ダイヤグラムで首位だったキュービィが13位なのが目につく。上級者同士の対戦では、ホーミングダッシュを使った揺さぶり程度で勝ち抜くのは難しいのだろう。

また、ジェダが全体で5位に食い込んでいる。しかし、ジェダの戦績26戦14勝のうち、勝ち星のほとんどは決勝に進出したジェダ使いの4人が叩き出した数字であるため、本来はもう少し勝率が下がると予想される。

男女比





都道府県別割合

キャラクター使用率

ジェダ ……………… 5.1%
リリス ……………… 4.5%
QB ……………… 9.0%
バレッタ ……………… 8.7%
デミトリ ……………… 7.1%
モリガン ……………… 7.4%
ビシャモン ……………… 7.1%
アナカリス ……………… 5.1%
ビクトル ……………… 3.9%
オルバス ……………… 10.6%
ザベル ……………… 9.6%
サスカッチ ……………… 8.7%
ガロン ……………… 4.8%
フェリシア ……………… 4.2%


TECMO
恋のパズルを
解いてほしい・・・
どんなパズルに遭遇するか予測できないおもしろさ!!
パソコン、セガサターンで大人気の美少女キャラクターゲーム
「全国制服美少女グランプリFind Love」がアーケードでついに登場!!
ジグソーパズル、神経衰弱、パネルパズル、間違い探しなど、
次々に登場するパズルをクリアしてボーナスグラフィックにたどり着こう!!
キミは何人の女の子の素顔を見ることができるかな？
全国制服美少女グランプリ
Find Love
ファインドラブ
スクロールサイズのボーナスグラフィックよ♥
パズルを攻略してね♥
画面は開発中のものです。
DAIKI
開発元 株式会社 ダイキ
1997 ©リセアン・AIC ©ダイキ・FCF
総発売元 テクモ株式会社
大阪支店／TEL 06-339-5136
名古屋営業所／TEL 052-953-8695
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34・販売部 TEL 03-3222-7620／FAX 03-3222-7629

YAG代々木アニメーション学院

大阪校10周年

年間学費65万円でご入学できます。

65万円入学

入学祝金贈呈

(H9年内の出願者15万、それ以降は10万円)

大阪校もおかげさまで10才をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも

しかも祝金 15万円 10万円 を贈呈

さらに 2年次は40万円で進級できます

[大阪校設置学科]
アニメーター科(修学2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
声優タレント科(1年)

新設
- ゲーム・デザイナー科(2年)
- アニメ監督コース科(2年)
- 背景美術監督コース科(2年)

東京校新設学科
- アニメ音響監督コース科(2年)
- SFX監督コース科(2年)
- デジタル映像エキスパート科(2年)
- ライト照明デザイナー科(2年)
- ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
- ミュージカル舞台・演劇科(2年)
- メディア芸術総合学科(3年)

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催

就職・デビュー率 98.749% (平成9年3月卒業生)

良くて安いメディア芸術プロ教育

平成10年度4月生 願書受付中



©矢上 裕/メディアワークス・Project E2

24時間、無料で医療健康相談!

専用寮・格安居住!

特待生12万円
特育生36万円 支給!

キャリスマップ CARISMAP

アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)

学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校 〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

見学随時 事前にTELを

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
12/23(祝)	12/23(祝)	12/14(日)	12/21(日)	12/7(日)	12/7(日)	12/21(日)	12/23(祝)	12/14(日)	12/14(日)

●学院説明会

盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	金沢市	宇都宮市
2/22(日)	2/8(日)	12/23(祝)	1/15(祝)	12/14(日)	2/8(日)	2/11(祝)
横浜市	千葉市	静岡市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市
1/18(日)	1/25(日)	1/25(日)	1/18(日)	2/8(日)	12/23(祝)	1/25(日)
松江市	松山市	高松市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市
2/15(日)	2/15(日)	12/21(日)	1/18(日)	2/22(日)	12/23(祝)	1/25(日)

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科(2年)■CGアニメ・ゲーム科(2年)■ゲーム・デザイナー科(2年)■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)■ゲームサウンド・ディレクター科(1年)■マルチメディア・クリエイター科(1年)■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年)■アニメ監督コース科(2年)■背景美術監督コース科(2年)■アニメAVオペレーター科(2年)■声優タレント科(1年)■アニメ音響監督コース科(2年)■SFX監督コース科(2年)■SFX特撮科(2年)■マンガ・コミックプロ養成科(1年)■エンターテインメント・ノベルズ科(2年)■ビジュアル・イラスト科(2年)■ミュージック・アーティスト科(2年)■ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-11
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)

新人声優・才能発見!!

東京(11月)名古屋・札幌(1月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-11代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



10年前の名作たちが10本まとめて楽しめる

コナミと聞いて、君は何を思い浮かべる?『ときメモ』か?それとも『グラディウス』なのか?いや、忘れてはいけない史実があるだろう。

今を遡ること10数年前、MSXというプアなハードながらアーケードゲームに勝るとも劣らないゲームを作る、名実共にナンバーワンMSXソフトメーカー…それがコナミの、もうひとつの伝説なのだ。

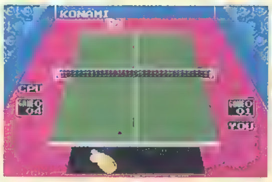
PS　コナミ　発売中　4800円(税別)

外見で判断するな。内容で勝負だ!

コナミアンティークス
~MSXコレクションVol.1~

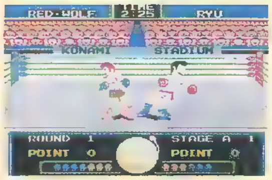
10数年前の名作ゲームが、10本セットで4800円!もうMSXを片付けちゃっても安心だ。

1985 コナミのピンポン


球のスピードはかなりのもの。

ラケットの左右移動は自動。その分、球を打つタイミングが重要視される、シンプルかつ奥深いゲームなのだ。

1985 コナミのボクシング


上下に攻撃を振り分けよう!

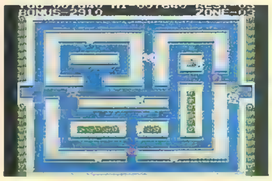
上下ガードとスウェーを使い分け、相手ボクサーに重いストレートをくらわせるべし。目標は世界チャンプ!

1984 ハイパースポーツ2


初心者でも楽しめるのはマル。

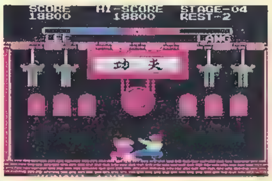
クレー射撃、アーチェリー、重量挙げという3種目が遊べる。連打とタイミングが最重要項目のゲームだぞ。

1985 モピレンジャー


固定画面アクションの基本かな?

敵に触れないように、迷路内に散った子供を救助せよ。テクニカルにクリアすると、ボーナスいっぱいゲット!

1984 イー・アル・カンフー


業務用とはひと味違うのだ。

業務用とはチト違い、方向キーの斜め上でハイキックが出ちゃう格闘ゲーム。ちなみに対戦はできないぞ。

1984 けっきょく南極大冒険


風景を見ていても楽しいゲームだ。

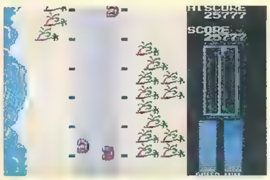
3D視点のレース(?)ゲーム。別に競走相手はいないが、障害物にぶつかるとロスタイム。制限時間は厳しいぞ。

1984 スカイジャガー


地形の美しさに、ウットリ?

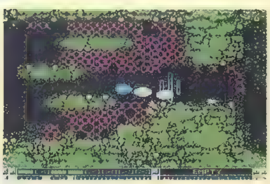
縦スクロール・シューティングの元祖(?)チックな作品。敵弾だけでなく、燃料の残量にも注意しながら戦え!

1985 ロードファイター


高速スクロールでSTG感覚!

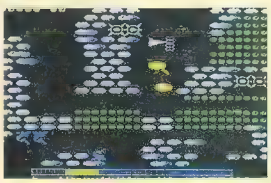
トップビューのレースゲーム。敵に接触したときのカウンターステアが、密かに熱かったりするのがポイント。

1988 ゴーファーの野望


多彩なステージは感涙モノ!

MSXで発売された、最後の『グラディウス』シリーズ。それだけに完成度は、MSXハードの限界を超えているぞ!

1985 グラディウス


ここがオリジナル面じゃい!

MSX版はボーナス面を含めて4面もオリジナル面が追加され、マニアの間では最優秀移植作との評判も…。

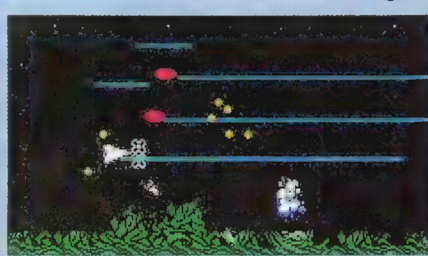


コナミアンティークス
~MSXコレクションVol.2~

■'98年1月22日発売予定　■予価4800円(税別)

- コナミのゴルフ
- ハイパースポーツ3
- コナミのビリヤード
- 魔城伝説
- わんぱくアスレチック
- マジカルツリー
- イーガー皇帝の逆襲
- ツインビー
- スーパーコブラ
- グラディウスII

早くも第2弾の発売が決定したぞ!


MSX最高傑作候補のひとつ、完全オリジナル『グラディウスII』!

PS　フロム・ソフトウェア　12月4日発売　4800円(税別)

リメイクではない。完全新作だ!!

アーマード・コア ~PROJECT PHANTASMA~

©1997 From Software, Inc.

夏に発売され、超大ヒットを飛ばした『AC』が、リメイクではなく新作として早くも登場することが決定！

ロボットアニメに憧れし、いつか少年だった者たちよ。自らロボットに搭乗し、迫り来る敵に立ち向かう姿を夢見た、永遠のヒーローたちよ。今こそ、その夢叶う日が訪れたのだ。

ゲームの中心となるのは、3D視点において展開される、ロボット同士のアクションシューティング。操作の自由度は高く、移動だけでも歩行・ジャンプ・飛行と多彩な動きができるほか、操作に対する反応もソリッド。操作に慣れた暁には、3D空間を自在に飛び回る鋼の戦士となっているのだ。

CPUとタイマンだ

前作では人間同士でしかタイマン勝負はできなかったが、今作では登録されている49人のレイヴン（50人目にはキミが登録される）と戦うことができる。相手を倒せば資金のほか、非売品アイテムを入手できることもある。ただし個性豊かにマシンを組み立てた相手と戦うためには、相手に合わせたセッティングが必要となるので、要研究だ。敵のなかには、空中からグレネードを撃つヤツも…。

ライバルは50人!?

▼こんな画面で相手のプロフを見る。って、ちなみにこれは自分の。

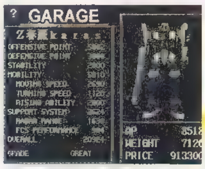




▲ケーブルを使ったVSモードと同様の画面で対戦！ライバルは50人!?

前作のデータをロード

前作『アーマード・コア』にて組み上げたACを持っているならば、ゲームスタート時からそのマシンを使用することができる…、と聞くとゲームが簡単になりそうにも思えるが、そうでないのがこのゲーム。絶妙のバランスにより、今作から追加された新規パーツも活用しないと、クリアは難しい。



▲最初っから強いマシンだと安心できるしね。

▼前作でゲットしたアイテムも引き継げるのだ。



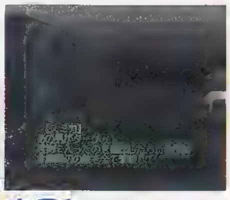
前作のデータを用意、ハナから強いぞ

より多彩になった作戦

前作ではミッション数は多かったものの、比較的「相手を全滅させろ」といった単純な作戦が多かった。だが今作では「～に到達したら、～まで待て」やら「○と△を倒し、×だけを救助しろ」などといった、複雑な指令を下されることも少なくない。緊張しまくりまっせ、旦那ァー！出撃時の演出なんかも強化されてるしね。



▼味方だけでなく、敵からも通信が入るのだ。





▶画面左端にいる紫色のACは味方である、スミカが搭乗している。

通信も来る!

新規パーツを購入せよ

今作では前作にて購入できなかったようなパーツもショップで売っている…が、逆に言えば前作でしか入手できなかったアイテムも存在する。つまり前作で全部のパーツを入手していれば、今作も合わせて全パーツを使用することができるようになるのだ。

こんなのや



▶前作における最強武器、カラサワに匹敵する性能のレーザー銃。

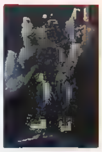
こんなのも追加



▶APは低いが、スロット数はさらに増加している。

重量配分を考慮せよ

いい性能を持ったパーツがあったとしても、いいトコがありゃあ悪いトコがあるのも事実。その悪い部分が価格ならノープロブレムなのだが、重量が重過ぎたりするのが一番困りモノ。そういう場合は重量と性能を比べながら、ちょっとずつパーツを組み換えていく必要が出てくるのだ。まぁ趣味の外観を追求するのも楽しいが。



▶前作での最終形態。これでも結構強いんだけどね。

ちと心配



◀ちと調子こいて武装強化。あ、でも重いから遅そう…。

こりゃ重い



▶また軽量化。火力もこれだけありゃあ十分でしょ?

これでOK!

SS　ズーム　発売中　5800円(税別)

P、K、G、Eで操作します

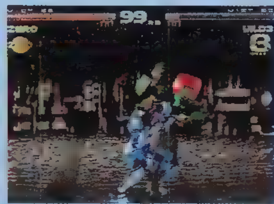
ゼロディバイド THE FINAL CONFLICT

SFナイズされた電脳空間にて、ロボットにも似た攻性プログラムたちが闘いを繰り広げる！

もう分かるでしょ？　P、K、G、Eってな4ボタンと、8方向レバーでキャラクターを動かす、3Dポリゴンの対戦格闘ゲーム。システムがお馴染みのものだけに馴染み易く、買ったその日からバリバリ遊べちゃうのが魅力。けれどもオリジナル要素もかなりあったりするのが、それはそれで侮れないトコロ。PS版として過去2作出ただけに、培われたノウハウは伊達じゃないぞもし！



上段ガード崩しからの連続技で大ダメージ！



ラインをずらしながらの攻撃でカウンターヒットを狙え！

異形だからこその闘い

登場するキャラクター（攻性プログラム）は、どれもロボットチックな外見をしている。だが約半数はサソリをイメージした4本足だったり、カニをイメージしたものだったりと、人型に限定されていないのがひとつのポイント。つまり闘いが人型VS人型とは限らないため、サソリ型の尻尾に刺されたり、ドラゴン型に噛まれたり、はたまたカニ型に足で挟まれたりと、それはもう想像を絶する技が満載というわけだ。

それでいて対戦格闘ゲームとしての完成度も業務用レベルに到達しているんだから、遊んでみるっきゃないネー！



浮かせた相手に空中コンボで、一挙大ダメージ!!



投げ抜けされた後の攻防も、これまた熱いのだ。

敷居の低さと独自性

お馴染み

- P、K、G、Eボタンと8方向レバー使用
- 上中下段
- 空中コンボ
- 山田式エスケープ可
- Gキャンセル
- 投げ抜け
- ダウン攻撃　等

オリジナル

- 人間離れしたモーション
- SFナイズ
- リングサイドへのハング
- リバウンドコンボ
- ABモード　等



N64　ボトムアップ　発売中　7980円(税別)

育成、恋愛、対戦で大勝負!!

64大相撲

過去に相撲を題材にしたゲームは数多くあれど、ここまで破天荒な相撲ゲームは見たことない!!

日本の国技「相撲」といえば、超が付くくらい硬派な格闘技。ところがこの『64大相撲』は、硬派な部分は残しつつも、さまざまな角度から「相撲の面白さ」を再現した内容になっている。ポリゴンでコミカルに描かれた力士たち。ライバルとの熱き闘い、そして友情。5人のヒロインたちとの恋愛。心・技・体を鍛えるための5種類のミニゲーム。どれを取っても、今までの相撲ゲームでは見られなかった不思議な内容になっているのだ。とりあえずプレイ？



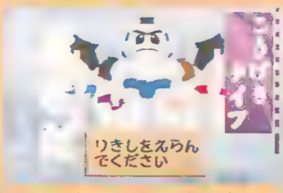
ステージ選択が可能な対戦プレイ。ステージによっては地形効果アリ。

横綱めざし、2年間勝ち抜こう

よこづなサクセスモードを紹介

主人公を決めよう！

ひと言で言うなら力士育成SLGモード。好きな力士を選んで前頭15枚目からスタートして、1場所15日間、年間6場所で2年かけて横綱を目指していくのだ。



攻撃、スピード、体力、人気、バランスの各タイプから自分のキャラを選ぼう！



しこ名は自由に変更可能。ちなみに、育てたキャラは対戦プレイでも使用できる。

多種多様なイベントあり!?

取組の間にはさまざまなイベントが用意されている。その数はなんと100以上だ。しかも、クリアしたイベントによってエンディングも変わってくるらしいぞ。



ミニゲームの1つ「昼寝でごっつあん」。「マー○ルマッド○ス」ライクな感じ？



取組の間には恋愛イベントもある。キミは5人のヒロインたちから誰を選ぶ？

目標は大関、そして横綱!!

取組で勝利したり、数々のイベントをこなしていくと星が手に入る。この星をたくさん集めると、新しい技を覚えることができるのだ。新技覚えて強くなれ!!



取組やイベントで集めた星を使って、新しい技を覚えよう。横綱への近道だぞ。



ついに優勝。この後、ミニゲームをプレイして、さらにパワーアップしよう!!

カラーアイランド番外編

第2回 闇のイラスト&コスプレコンテスト 結果発表!!

3作揃いぶみ!

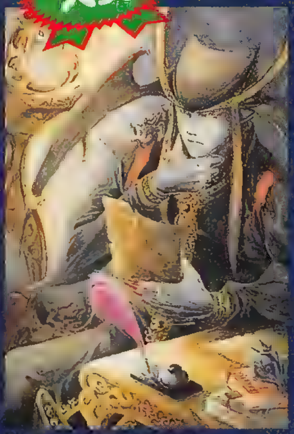
まずはゲーム大会と連動して行われた、「第2回　闇のイラスト&コスプレコンテスト」にたくさんのご応募ありがとうございました。

それぞれ優秀な作品が多くて、皆さんの投票で選ばれる大賞はともかく、残りの2賞は選出するのに大変難儀しました。きっとカプコンさんも同様の苦労があったことでしょう。

まずはそれぞれの部門で選ばれた優秀作を発表しましょう。『』内は各受賞者のコメントです。

イラスト部門

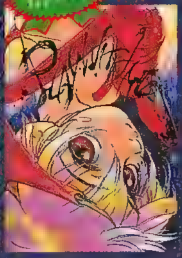
大賞



PN スーパーどぜうさん

「サイズとジェダ本人（の難しさに）に苦労しました。周りのオプションがよくできたと思います」

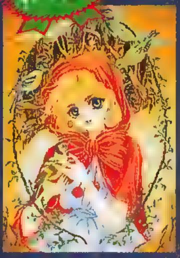
ギリギリまで別な方と競っていたのですが、最終日に引き離して見事、大賞の栄光に輝きました。どぜうさんには賞状と副賞としてカプコンより開発者描き下ろしイラスト色紙+OVA「ヴァンパイアハンター」1、2巻セットと、新声社よりコピック72色セットが贈られます。



PN 一塔寺春丸さん

「パースが難しかったけど、目元がよくできたと思います。お気に入り度は80%くらい」

天地逆という難しい構図での受賞。もちろん逆さまで見てもいい仕事してます。一塔寺さんにはカプコンよりOVA「ヴァンパイアハンター」1、2巻セットが贈られます。



PN 空処ばるすさん

「最初は応募する気はなかったのですが、セイヴァーが大スキなことと、友人に薦められたこともあって、思い立って一晩で書き上げました（締め切り前日に）」

編集部通称アン○ェリーク。バレッタの性格と対極の画風と、この描き込み具合がよかったです。空処さんには新声社よりコピック36色セットをプレゼントします。

コスプレ部門

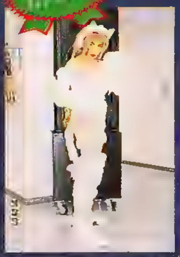


大賞

CN（コスプレネーム）リッチハイヤーリカコさん

「背中の羽はかさばるのでつけてません。背中コウモリが逃げちゃった、という設定だと思ってください」

ポーズも含めてかわいい、という票が多かった作品。文句なしの得票数で大賞です。副賞としてカプコンより開発者描き下ろしイラスト色紙+OVA「ヴァンパイアハンター」1、2巻セットと、新声社より「次のコスプレ衣装をもってあげる権」を差し上げます。



CN 黄ケンなレッパマンさん

「どんな布がよいのかわからず本物のうさぎの毛で作ってしまったので、縫いづらかったです。毛のモコモコで体型が少し隠れるので助かります」

フェリシアの衣装で体型が隠れるというのがまた妙なところ。会場の応援も一番多かった作品です。レッパマンさんにはカプコンよりOVA「ヴァンパイアハンター」1、2巻セットが贈られます。



CN かえるさん

「口と帽子と色合いがよくできたと思います。夏に作ったので暑かったです」

こう見えても高機動力で、舞台の上では鞠（玉）つきのパフォーマンスも。選考委員一同のお気に入りの逸品です。新声社よりAPSカメラとフィルムのセットをプレゼントします。

その他部門

これは先の2部門とは毛色の違う、例えば人形やフィギュアな造形物、1発写真ネタなどがこれに含まれます。

その中から優秀作品2点、最優秀作品1点の計3作品が選ばれました。

優秀作品はカプコンとゲーメストからそれぞれ1点ずつ、最優秀作品はカプコンとゲーメストから共に選ばれた作品となっています。

切り絵工作



最優秀作品

（岩手県　PN TOONさん）

ちゃんと下絵や切り片の重ね方まで図解してあって、それを読めば誰にでも作れそうな親切設計。ストーリーがつけばそのまま絵本として売れそうな逸品。

TOONさんには賞状と副賞（カプコンより開発者描き下ろしイラスト色紙&OVA「ヴァンパイアハンター」1、2巻セット+新声社よりバレッタのフィギュアを贈ります。

カイビト君キーホルダー



（徳島県 PN 神月恭介）

焼き物のキーホルダーです。手足は後なのか先なのかわかりませんが、割としっかりついていて防水加工もされています。そういった点でも芸の細かい作品です。

神月さんには賞状と「OVAハンター」1、2巻セットをプレゼントします。

ペーパークラフトカイビト君貯金箱



（東京都　PN 大川純子）

展開図までついている強者作。ただ組立説明書が間に合わなかったのが残念なところですが、審査員絶賛のゲーメスト賞となりました。

大川さんには賞状とリリスフィギュアをプレゼント。

とにもかくにも受賞された皆さん、おめでとうございます。またの機会にもよろしくご参加ください。



1998年度版カレンダー

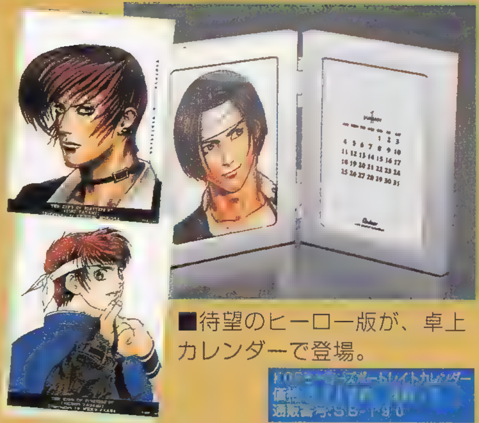
■今年もいろいろと人気どころのカレンダーを販売してるぞ。
今年はお得な8枚綴りや、卓上カレンダー、シール付きのカレンダーなんてものもあって、売れ行きも好評なので、早めに手に入れて、来年に備えよう。



描き下ろしイラスト3枚

■さくらがんばる！カレンダーを含む3000円以上の商品をお買い上げの方に、中平先生のイラスト色紙を差し上げます。

さくらがんばる！1998カレンダー
価格：[illegible]
通販番号：[illegible]



■待望のヒーロー版が、卓上カレンダーで登場。

[illegible]カレンダー
価格：[illegible]
通販番号：SB-180



スーパーリアル麻雀PVII1998カレンダー
価格：[illegible]
通販番号：[illegible]

■夏期のイラストは、田中良先生描き下ろしの水着イラスト。脱衣シーンもアリアリなのだ。



ラングリッサーイラストレーション1998カレンダー
価格：[illegible]
通販番号：MS-[illegible]



全キャラのシール付き

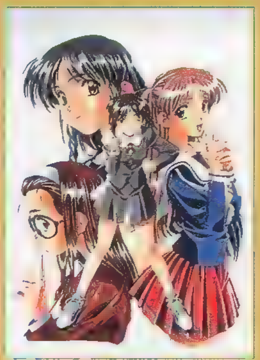
虹色町の奇跡1998カレンダー
価格：1890円 送料：E
通販番号：[illegible]



ヴァンパイアセイヴァー1998カレンダー
価格：1890円 送料：E
通販番号：[illegible]-180



ときめきメモリアル1998カレンダー
価格：[illegible]
通販番号：[illegible]



センチメンタルグラフティー1998カレンダー
価格：[illegible]
通販番号：[illegible]



8枚目は色のポスター

[illegible]1998カレンダー
価格：2310円 送料：E
通販番号：[illegible]

■お気に入りのテレカやトレカも一緒にファイルできる、ファイルタイプのカレンダー。

ノエル ラ・ネージュ1998ファイリングカレンダー
価格：1800円
通販番号：PIZW-2005

■ノエルの第2作、ラ・ネージュのカレンダー、早くも登場なのだ。

ノエル ラ・ネージュ1998カレンダー
価格：[illegible]
通販番号：PIZW-2004

叫ばない半裸男の会　雑君保プ



1/11サイズポリストーンフィギュア

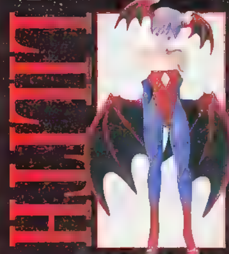
■1月末日までに同封のアンケートハガキを送ってくれた方の中から、抽選で限定版リリスをプレゼント。



好評発売中
リムルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS-176



好評発売中
ナコルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS-175



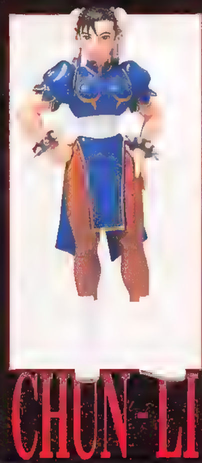
好評発売中
リリス　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C-178



好評発売中
バレッタ　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C-179



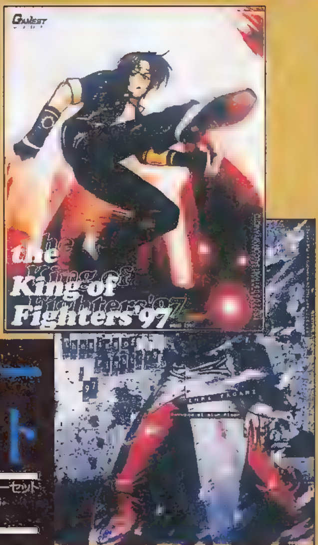
12/12発売
さくら　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C-183



12/12発売
春麗　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C-184

京&庵ポスターセット

■735×594ミリサイズの京と庵のポスターセットだ。



KOF'97京&庵ポスターセット
価格1575円　送料:G
通販番号:SS-180

複製原画集

■待望の京の原画集も遂に発売！これで京ファンも今日から安心。



八神庵複製原画集
価格1260円　送料E
通販番号 SS 186



新作 NEW
草薙京複製原画集
価格1260円　送料E
通販番号 SS 192

TELEPHONE CARD

■KOFのテレカもいろいろ。

KOF97 ニューフェイステレカ
価格1200円　送料A
通販番号 SS-184

KOF96 庵テレカ
価格1200円　送料A
通販番号 SS 182



KOF97 京&テレカ
価格1200円　送料A
通販番号 SS-183

KOF97 ADテレカ
価格1200円　送料A
通販番号 SS 181

GAMEST VIDEO

■恐怖の弾幕をもこいつで克服。6000000000点OVERの全一プレイヤーZBL-NAI-氏によるプレイをノーカット収録！



新作 NEW
怒首領蜂ビデオ
価格6090円　送料H
通販番号 GV-39



ヴァンパイアセイヴァービデオ
価格6825円　送料H
通販番号 GV 40

前号で、ヴァンパイアセイヴァービデオの価格を誤って掲載してしまいましたことを深くお詫びいたします。正しくは、6825円です。

goods plaza

第3弾 ナコルルBIGポスター リムルルBIGポスター ナコリムルーズリーフバインダー



七瀬葵ナコルルBIGポスター
価格2100円　送料 G
通販番号 SS－187



七瀬葵リムルルBIGポスター
価格2100円　送料 G
通販番号 SS－188

■ルーズリーフバインダーと、ポスターいずれかひとつで、キーホルダーをプレゼント。



七瀬葵ナコリムルーズリーフバインダー
価格1575円　送料 F
通販番号 SS－189

第1弾 ナコルルマグカップ ナコルルマグカップ 羅刹テレカセット マウスパッド・華



ナコルルマグカップ
価格893円　送料 G
通販番号 SS－169



ナコリムマウスパッド 華
価格1575円　送料 E
通販番号 SS－167

■羅刹テレカセットと一緒に、マウスパッドかマグカップいずれか1点を購入の方に、サイン入りキーホルダーをプレゼント。



リムルルマグカップ
価格893円　送料 G
通販番号 SS－170



ナコリム羅刹テレカセット
価格2300円　送料 A
通販番号 SS－168

第2弾 マウスパッド・雅 ナコルルCDケース



ナコリムマウスパッド 雅
価格1575円　送料 E
通販番号 SS－171



ナコルルCDケース
価格1890円　送料 F
通販番号 SS－172

マウスパッドとCDケースを購入の方に、サイン入りキーホルダーをプレゼント。



ビリー革ジャンプレミアムキャンペーン

価格52290円　送料 E
通販番号 SS－173

■冬のアイテムといえば革ジャン!ってことで、ビリー革ジャンがオリジナルテレカ2枚とフリーケース付きで大復活。イラストは天獅子悦也先生と、もう一人はご期待!







テレカも入るフリーケース

スーパーデリックデビュー

■データイーストのゲームバンド「ゲーマデリック」の元ボーカル「みすたけ」こと木内達也がプロデュースするニューバンド「スーパーデリック」。ゲーマデリックのテイストは残しつつ、一段とパワフルになって今年誕生しました!

そのスーパーデリックがついにファーストミニアルバムをリリース!みすたけボーカルの独特な世界ーギタリスト「マロ」の熱いギターワークなど満載の明るくポップな一枚です。



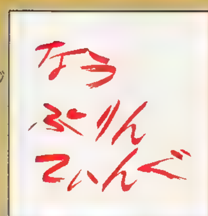
「AH! A!LA」CD
価格1575円　送料 E
通販番号 SPD 10001

ストライカーズ1945II

■彩京の軟派にして硬派なシューティングストライカーズ1945IIのCDが早くも登場。アレンジバージョンや、1945の音楽も収録されるのだ。しかも、新声社のみの独占販売だ。

12/20発売

ストライカーズ1945IICD
価格1890円　送料 E
通販番号 SGCD－0001



便利な通信販売 読者サービス部のきまり

●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20～30日ほど、代引きの場合７日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。

ゴールデンチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：京&庵ポスターセット　1セット………800円
ビリー革ジャン　1着………500円
七瀬葵ナコリムルーズリーフバインダー　1個………800円
以上の商品を注文された場合の送料は1600円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531817（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-98420株式会社新声社

商品を直接見たい!ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品がが並ぶ店内を見てみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽にも気軽によろしく。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

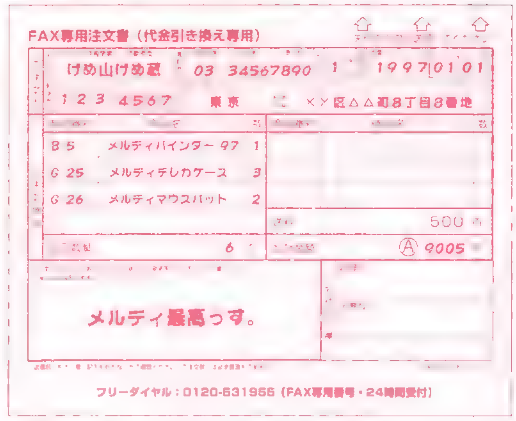
- ■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
- ■必要事項はもれなくご記入ください。
- ■お申し込み頂いた商品が品切れの場合は、お客様にご連絡いたします。
- ■FAXの際の未送信にご注意ください。
- ■代金は商品の到着時にお支払いください。
- ■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
- ■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客様は代引きが不可能の為、FAX注文はご利用できません。

商品の交換や返品について

- ■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
- ■次の場合の返品・交換はできません。
  - ●開封後のCD、ビデオ。　●ご使用、ご着用になった商品。
  - ●お客様の責任で汚れが生じた商品。
- ■次の商品を返品・交換される場合の送料は当社負担となります。
  - ●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
- ■次の商品を返品・交換される場合の送料はお客様負担となります
  - ●お客様が間違ってご注文された商品。　●サイズ違いの商品。
  - ●お客様の都合による返品・交換。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。



■Ⓐ欄：商品合計額+送料(一律500円)を記入してください

■商品受け取りの時にお支払いいただく金額の総額はⒶ欄+代引手数料です。

《送料・代引き手数料》

代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円毎に………プラス400円	（例）10,000円…700円 20,000円…1100円 30,000円…1500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため、必ずご記入ください

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

FAX専用注文書（代金引き換え専用）

矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前	ふりがな	電話番号	市外局番　局番　番号	性別 1男 2女 / 生年月日 西暦　年　月　日
郵便番号	□□□－□□□□	ご住所	ふりがな　都道府県	

ご注文商品	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料	500 円	
	商品数量	点		合計金額	円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望等ございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄
処理日
伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

02	東京

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150－4－98420	千　百　十　万　千　百　十　円 ※
加入者名 株式会社 新声社 DSB 30	料金　特殊取扱

通信欄	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
	※					
				送料	円	

払込人住所氏名
（郵便番号　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

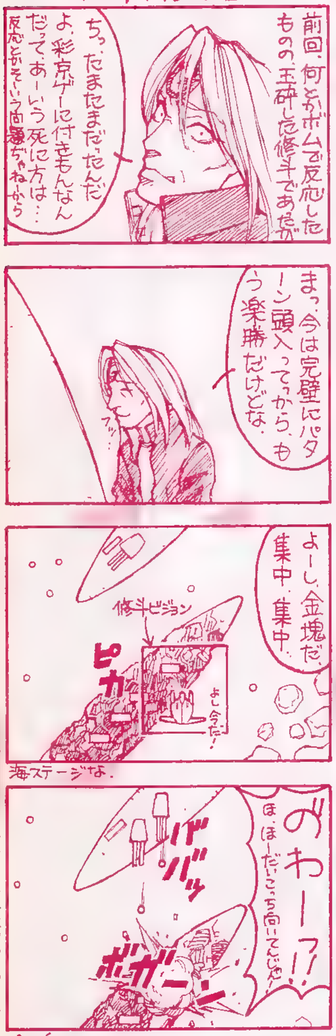
記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150－4 通常払込料金加入者負担
	右詰めにご記入ください　98420
加入者名	株式会社新声社 DSB 30
金額	千　百　十　万　千　百　十　円 ※
払込人住所氏名	※
料金（消費税込み）	円
特殊取扱	

受付局日附印

神保町の狛犬的ゲーセン！G-Model神保町店



●店員さんがビシッと「すいませんG-Modelは禁煙なので外でお願いします」と言ったのにビックリ。一生ついていきます！

ゲーメストモデルかわらばん

G-Model

—— ゲーメストプロデュース ——

G-Model瓦版 1997/12.30 VOL.4

文：福田柵太郎
協力：G-Model

G-Modelプライズマシーン攻略に助っ人登場の段

ここはG-Model前、これからUFOキャッチャーの取りやすさを証明するんだけど、俺あまりプライズには強くないしなぁ…どうしよう？

「よっ、おつかれっ」

そ、その声は、アイランド助っ人としておなじみのTMさん！さすがはG-Model、有名メストライターの集まるゲーセンだということを改めて実感しちゃうなぁ。してTMさん、神保町G-Model入り口のUFOキャッチャーで何をしていらっしゃるのですか？

「ここのキャッチャーは取りやすいのよね～」

言うが早いかコインを投入し、ちゃっちゃとアームを移動させるTMさん。キャッチャーの横へ移動し位置を確認する一連の行動は匠そのもの。狙いはポケットモンスターの「プリン」だ。G-Modelの誇る豪アーム（写真1）がプリンをキャッチ！したかに見えたがバチンとブッをはじき、プリンはブッ飛んだ。

「あら残念～。もう1回やろうかしら」

獲物を外しても平然とするTMさんに私は特S級ハンターの姿を見た。TMさんは身をもって私に教訓を示してくれた。

「狩りは焦った側が負ける。UFOキャッチャーもこれまた然りゼヨ（←なぜか李）」

私の感動覚めやらぬうちにTMさん第2投目。キャッチャーの横へ（中略）。ターゲットはブッ飛んだプリン！でた～教訓その2やァ～。

「こうと決めたらホコ先は絶対に変えないケ（←なぜか不知火幻庵調）」

TMさんの自信、そして神保町G-Modelプライズマシーンズを絶対的に信用しているのがセブンセンシズやらその辺りでビンビン感じるぞっ！ブッ飛んだプリンを今度こそキャッチ！したかに見えたが惜しくもすり抜けてしまった。次なるコインを投じつつ、TMさんは言った。

「アレ可愛いから、今度はアレにしましょ」

TMさんの指した先には…ピカチュウ！教訓その3！

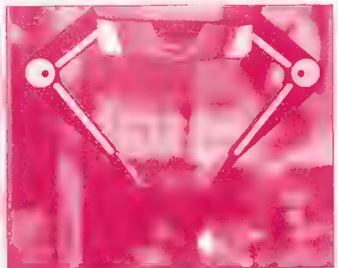
「無理すんな！」

プライズマシーンにおいて取れない景品を追い続けるより、むしろ確実にゲットできるブツで「運気の流れを変えよ」ということか―。まるで大自然から教えを受けているようだ！ありがとうTMさん！ありがとうG-Model神保町のUFOキャッチャー!!…でも、なんかピカチュウも壁ぎわにあって取りづらいような…。そして…失敗。

「あ～残念。じゃあおっつかれさん」

TMさんは帰っていった。教訓その4「川口浩的引き際が一番大事」

毎週猛獣一歩手前まで接近し、影だけ映して去っていくヒロシマインドを重んじろということですかぁ?!


↑G-Model 神保町のキャッチャーアーム拡大写真にうっとり。


↑この台はカプコンノート。カメラマンは一発でゲット。


↑ディスクコレクション。景品のディスクは胎教に良い？

G-Modelイベントリスト
今号のイベント情報

神保町～Jinbouchou～

12/7（日）
鉄拳3大会

12/14（日）
ストリートファイターIII 2ndインパクト大会

今月のライター台
ゲーメストライター選

11月15日より

G-Modelライター台第3弾は好評稼働中！

＜トリオ・ザ・パンチ＞

愛、憎悪、カルノフ、嫉妬のすべてがここに！G-Modelにトリオ・ザ・パンチが来る前日は順番待ちの深夜組が駅まで並んだかもしれません。当日は係員の指示に従ってお並びいただけましたか？トリオ・ザ・パンチは1カ月置きますのでオフピークな時を狙うが吉。

＜ガンフロンティア＞

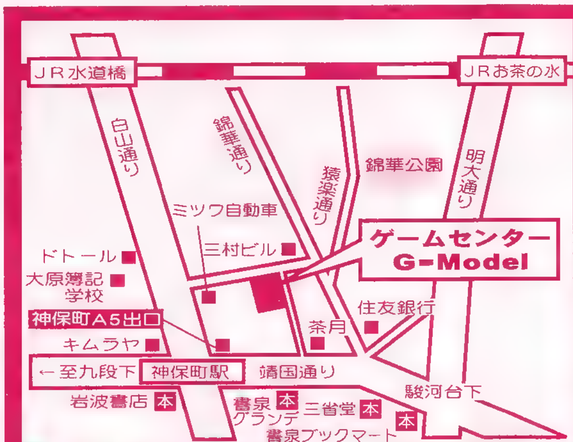
ガンフロンティアがG-Modelに見参した15日はサイキックフォース2012ロケテストばりにガンフロファンが集まり?!…仲間内でまわしプレイするのはやめましょう。G-Model店員さん＆猛者組がガンフロンティアを見張っているぞ。

to the next stage
じごうよこく?!
G号予告

●●●●●●G-Model瓦版 vol.5

12月オープンのG-Model荻窪店を総力広報！なんだけど、「11月中旬じゃあ筐体入っていないかも…」との懸念の声が。そったらわけで荻窪店小特集＋αですな。

※予告の内容は変更する場合があります。ご了承ください。



ゲームセンター G-Model 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 平日10:00～23:00 土日祝10:00～21:00

●G-Model瓦版ではいつでもおたよりを募集しております。G-Modelまたはゲームをモチーフにした凄惨なイラストからメッタクソな批判まで、幅狭く募集中！宛先は地図と同じ住所のゲーメスト編集部、瓦版G混沌係まで。

マルゲ屋全店はガレージキットフェアだ！

天下一ゲーマーの店

マルゲ屋瓦版

ハロハローッ！メルティでーす。本格的に冬って感じになってきたけどみんな元気？風邪なんてひかないようマルゲ屋で予防しようね！じゃ、いつものインフォメスタート！

マルゲ屋からのお知らせ

12月8日(月)から12月9日(火)まで大阪上六店は休業させていただきます。12月10日からはクリーンになったニュー大阪上六店として皆様のご来店をお待ちしております。

行け！僕らのマルゲヤマン！

☆ギャルアイ5読んでくれた？マルゲ屋マンだ。万一、対応の悪い店員がいたら電報でマルゲ屋マンにチクッてくれよな。マルゲ屋マン・タキオンレーザーで厳重注意よ。

さて、12月21日の仙台店1周年イベントで会おう！まいどおおきに。

G-Mode荻窪店オープン記念マルゲ屋杯開催！

マルゲ屋の新しい仲間、G-Mode荻窪店が12月にオープン予定となり、もうちょっとでみんなに遊びに来てもらえることとなりました。

そこで、オープンを記念してマルゲ屋全店を巻き込んだ友情のスーパーイベントを開催しちゃいます。ぶきゅ。

『マルゲ屋杯K・O・F'97チャンピオンシップインG-Model』

これは、全国のマルゲ屋で予選を行い各店の代表者を選出して、G-Mode荻窪店のオープンに合わせて決勝大会を行い、マルゲ屋最強を決定するものです（地方の代表者には交通費支給ッス）。我こそは最強だと思う人はどんどん参加してね！

■予選大会日程

12／13(土)
神保町本店
大阪上六店（午後4時から）

12／14(日)
名古屋店・札幌店・仙台店・池袋店・神戸三宮店・東京荻窪店・大阪梅田店

イベントは午後4時からの大阪上六店以外はすべて午後2時から始まります。

マルゲ屋仙台店満一周年！すっごいゲストが来るじゃない！

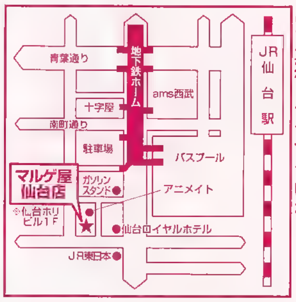
12月21日でマルゲ屋仙台店が一周年を迎えちゃうんで超豪華イベントで祝いますわよ！記念すべき12月21日に、「ネオジオギャルズカレンダー」で超キレイな「色」のイラストを描かれた中村博文先生を招いてサイン会を行います。

中村博文先生サイン会

12月21日(日)午後2時より

参加方法は、マルゲ屋仙台店にて「ネオジオギャルズカレンダー」をお買いあげの方に整理券を配布します。

また来年1月にも名古屋店にて中村先生のサイン会を行う予定なので期待してて下さいね。



仙台店

〒980仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F
TEL 022-712-4787
営業時間 11:00〜19:00

目指せ！造形師？超ガレキフェア全店で開催！

マルゲ屋各店では各種ガレージキットを取り扱っていますが、やはりまだ「マニアックゾーン」商品となっている感濃厚。ここはひとつ地球人にガレキの楽しさを伝導！ってことでガレキフェアをやっちゃいます。

期間12月1日〜12月14日

ときメモ、サクラ大戦、エヴァンゲリオンなど人気商品もジャスティスプライスで大セール。この機会に君もモデラーになっちゃおう。

マルゲ屋日記



盛会だったぞ！小森まなみサイン会は。どこにまなみさんがいるかわかる？

小森まなみと素敵なMaru Ge Ya

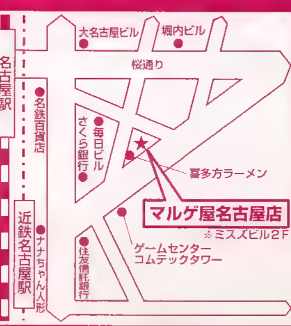
10月26日マルゲ屋東京荻窪店
小森まなみNewアルバム
「Tiny Angel」
発売記念サイン会

多くのファンが集まってくれた小森まなみサイン会は興奮覚めやらぬまま幕を閉じた。だが、マルゲ屋東京荻窪店には小森まなみさん専用グッズコーナーが完成！まだまだ終わらぬフィーバーぶりだ！CD、テレカ（ゲーメストのロゴは入っていないよ）といったまなみさんづくしのこの清涼空間はファンの登竜門（パズルゲームじゃないよ）となるに違いない。

インターネットでも入手不可のレアグッズ、小森まなみさんインフォメーションもマルゲ屋東京荻窪店なら確実に手に入りがち！みたいな。

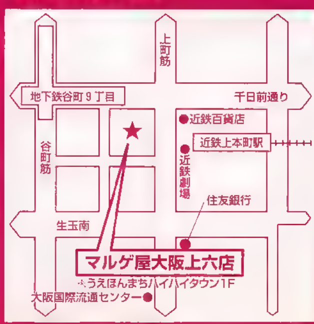
名古屋名駅店

〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:00



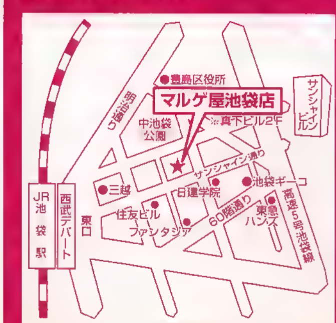
大阪上六店

〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31うえほんまち
ハイハイタウン1F TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00



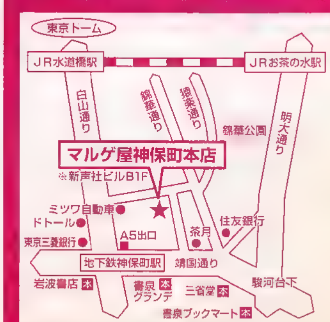
池袋店

〒170東京都豊島区東池袋1-15-1 真下ビル2F
TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00〜21:00

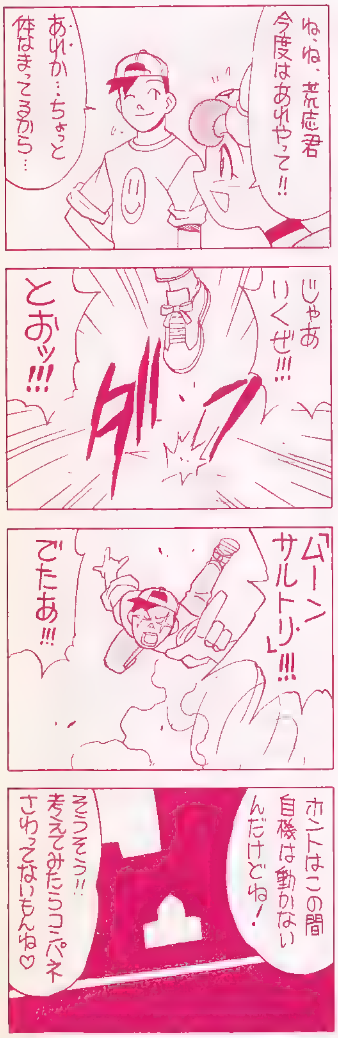


神保町本店

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00



MELTYちゃん!



つーことは、体がなまってるってのはあんまし関係ないんじゃ…(いや、全然)

クリスマスプレゼントに、新年のご挨拶に最適!

新作グッズ紹介

「モンスターコレクション」

大量再入荷しました!!

スターター1箱¥1,300
ブースター1袋¥400

☆幻超二先生など有名作家陣がイラストを描いている大人気カードゲームです。コレクターアイテムとして申し分ない出来映え！まだの君は絶対プレイしてくれ！



モンスターコレクションには陣地がある。テーブル上が戦場と化す瞬間だ。

フェアスケジュール

超！ガレキフェア12月1日〜12月14日開催

命がけで僕の人生をガレキに捧げよう！というガレージキット信奉者をしっかりサポートするマルゲ屋冬のガレキフェアは全店12月1日から開催！もうそこまできているぞ！サクラ大戦、ときメモ、エヴァンゲリオンなどのキットが特別価格で提供されるであろう。ガレキフェアは12月14日までやっているので、速攻で制作に入ればクリスマスプレゼントに間に合う?!枕もとの靴下にガレージキットを入れてあげましょう。

そして塗装済み完成フィギュアでは、11月7日に発売されたヴァンパイアセイヴァーのリリス、バレッタも各¥5,800で絶賛発売中です。とにかくマルゲ屋始まって以来の大ブラックホールガレージキットフェアに来てください。



ガレージキットに徹したおかげでおれはこうやって生きていられる。

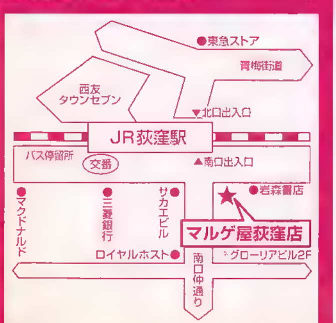
イベントスケジュール

12月	店名	大会名	コメント
6日(土)	札幌店	SS版全日本プロレス大会	世界最強タッグも中盤戦だ…
	神戸店	餓狼伝説スペシャル大会	アクセルホーク使いが多そうですね
	東京荻窪店	MSHvsストリートファイター大会	まだまだ熱いぜ！エリアルレイヴ！
7日(日)	神保町本店	鉄拳3大会ACT5	大会も数えて第5回目。今回はノーマル戦でーす
	大阪上六店	SS版ぷよぷよ通大会	久々のぷよ大会！ぷよまん食いたい
	名古屋名駅店	麻雀ホットギミック大会	ある意味、熱すぎる戦いの予感…
	札幌店	ストⅢセカンドインパクト大会	ブロッキングが勝負の決めてだ
	仙台店	ティンクルスタースプライツ大会	もうすぐSS版も発売だよう
	池袋店	SS版ぷよぷよ通大会	女の子の参加大歓迎！
	三宮店	わくわく7大会	わくわくが止まらない…
	東京荻窪店	ティンクルスタースプライツ大会	かわいさ満点シューティング
	大阪梅田店	ポケットファイター大会	17日にサントラも発売するよん
13日(土)	神保町本店	マルゲ屋杯KOF'97予選	真吾と葵新伍ってわかるよね
	大阪上六店	マルゲ屋杯KOF'97予選	午後4時イベント開始、シャコ
	神戸三宮店	ストZERO2大会	喪流元使いが集中しそうだ
	東京荻窪店	マジカルドロップ3大会	まじカルトなギャロップ？ノン
14日(日)	神保町本店	ストⅢセカンドインパクト大会	新キャラ使用者カモ〜ン
	大阪上六店	月華の剣士大会予定	大物じゃ〜、で気分はビーチボーイ
	名古屋名駅店	マルゲ屋杯KOF'97予選	オロチ組使用率高そうだ
	札幌店	マルゲ屋杯KOF'97予選	KOF'97ビデオ制作快調！
	仙台店	マルゲ屋杯KOF'97予選	97年をKOFで締めようか
	池袋店	マルゲ屋杯KOF'97予選	これがマルゲ屋の力だ〜
	神戸三宮店	マルゲ屋杯KOF'97予選	マルゲ屋9傑集揃ったじゃない
	東京荻窪店	マルゲ屋杯KOF'97予選	ギャラリー参加チョーオッケース
	大阪梅田店	マルゲ屋杯KOF'97予選	試合前の握手は画鋲で安定

12/30号 ゲームイベント 優先券

東京荻窪店

〒167 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00〜19:00



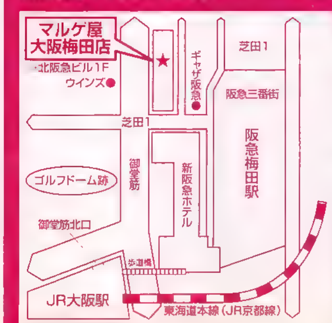
神戸三宮店

〒651 神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00〜20:00



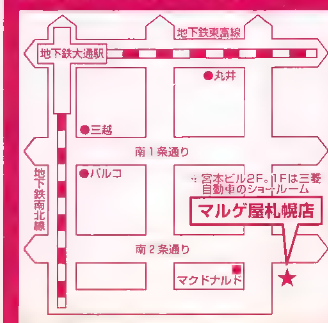
大阪梅田店

〒530 大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F　TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜19:00



札幌店

〒060 札幌市中央区南二条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:00



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

1月15日発売号というのは存在しないので、12月5日までに投稿物を送ってきても1月15日発売号掲載希望という指定をしたものは、自動的に没となってしまいます。また、郵便は様々な理由で遅配される恐れがありますので、締め切りぎりぎりに発送する投稿物の……（編集後記に続く）

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、1月30日発売号締め切りは12月20日、2月15日発売号締め切りは1月5日必着です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。「○月△日発売号までに掲載希望」と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（例「2月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

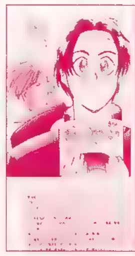
値段は送料込みです。

わくわくへぶん



MIPS発行B5判オフ32頁。300円の無記名小為替+240円切手にて。
「アリーナメイン。ほのぼのわくわくを目指しました」
アリーナ♡ライや、オートマタ・ティセの話など。敢えて苦言を述べるなら、同人誌ならでは、という魅力には欠ける。それは、作品のまとまりが良すぎるからなのだろう。
（〒173 東京都板橋区双葉町40-9 コーポ篠原202号 鈴木方 MIPS）

逆説のなかよし



誤字と脱字発行B5判オフ40頁表紙2色。400円の無記名小為替+270円切手にて。
「ポエマーとヘビがなかよくケンカするお笑い本です」
真吾もまじえてのドタバタギャグ。フツーの高校生よりちょっと天真爛漫でかなりポエマーな京が独特でヨイぞ。
（〒330 埼玉県大宮市土呂町1-19-6 みのや荘203 清水ゆき子）

97スペシャル前哨戦！



すけるっち組合発行B5判36頁オフ表紙2色。400円の無記名小為替+270円切手にて。
「人の好いスペシャルチームのやりとりを楽しんでください」
これ、というストーリーがないのが残念。3人の個性のぶつかりあいは楽しめる。意外とみんないない奴だったり。
（〒730 広島県広島市中区光南3-9-8-402 野村佳代）

私立きらめき幼稚園



Cherry Dole発行B5判オフ40頁表紙カラー。600円の無記名小為替+270円切手にて。
「先着20名様にポストカードプレゼント」
多くのキャラを出すためか、動きや構図の変化が少ないのがやや気にかかるが、キャラは可愛く描けているし、幼稚園ネタは個性的で面白い。
（〒263 千葉県千葉市稲毛区小仲台8-10-1-505 草野方「C.D」係）

傘小僧とおしおき娘(妹)



松めろくらぶ発行A5判オフ28頁表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手にて。
「閑丸とリムルルのほのぼの仲良しがメインです。ギャグも有り」
死んだ恋人同士&閑と、泣くリム&謝る閑の話など。このページ数では、ギャグかシリアスかに統一しないと、どちらも読みで不足になってしまう。かわいさはGOOD。
（〒590 大阪府堺市宿院町東3-1-3 310号室 松めろ係）

GOOD MORNING STAR



サークル「しょげい」発行B5判オフ64頁表紙2色。600円の無記名小為替+270円切手にて。
「ヒゲとハゲとギャル。誰もが楽しめる冒険漫画です」
D&Dのギャグ本。はっきり言って汚い絵だったりするんだけど、それが力強いギャグのノリと合って笑える。
（〒244 神奈川県横浜市戸塚区下倉田町1289-1 脇谷ハイツ1-A 樋田方）

不発弾



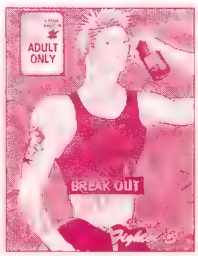
鷹の爪企画発行A5判オフ52頁表紙3色。600円の無記名小為替+20円切手にて。
「ちょっと変わったサターンボンバーマン擬人化本です」
動機がかなり自己満足だが、故に注ぎ込まれた技術と労力と努力は群を抜いている。
（〒183 東京都府中市武蔵台3-31-5 高瀬方 B係）

SUPER REALで行こう！



あるまくらぶ発行B5判オフ68頁表紙カラー。1100円を郵便振替口座00200-1-73659 上田小寿江に入金。
「新SRW地上編Gガンダム超ひいき本。バカドモンが好きな人へ」
ドモンを中心に、ギャグ、レインとのラブラブシリアスなど。ややまとまりに欠けるが、レベルは高い。
（〒225 神奈川県横浜市青葉郵便局私書箱8号「あるまくらぶ」）

BREAKOUT



ECOSYSTEM発行B5判72頁表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。
「ラブラブなジャッキー×晶本です」
ストーリーもHもありの㋳本。かなり両立できているが、2本のストーリーの読後感に差がないのは残念。18禁。
（〒802 福岡県北九州市小倉南区横代329 松尾英果）

DYNAMITE



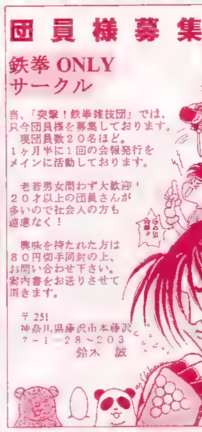
PONPALAS発行B5判オフ80頁表紙カラー。1300円の無記名小為替にて。
「戸川花丸発行のカプコン格ゲー本です」
リリ×バレ、ケン×さくら、モリ×レイなど、貧乳から巨乳、ふたなりもアリ。18禁。
（〒814 福岡県福岡市早良区賀茂2-17-6-A105 川竹方 ⓓ係）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板

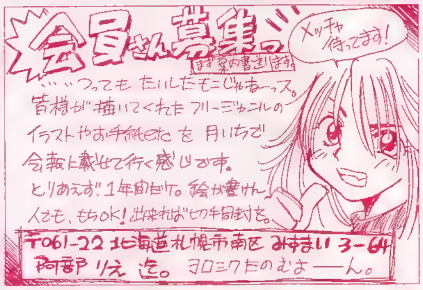




















カラダがウゴかーん

WORKS THE MINE DISC BOX

今号の新譜情報

アクアジェット アーケードサウンドトラック 009



発売中

ワンダースピリッツ
CD：WSCA−00005
価格：¥2243（税込み）

同じ時期に、水上モータースポーツものがナムコ、コナミ、セガから発売され、妙な盛り上がりを見せたわけだが、中でもナムコのものは、ひと昔前のグループサウンドのノリで楽しませてくれた。そんなBGMを収録したCDが発売された。オリジナルのBGMをしっかり聴けるだけでなく、このBGMの担当者自らがアレンジをした曲もボーナストラックとして収録されているぞ！

トーキョーウォーズ アーケードサウンドトラック 008EX



発売中

ワンダースピリッツ
CD：WSCAX−10005
価格：¥2854（税込み）

対戦プレイをメインとした「タンクバトル」ものがナムコから発売されたが、そのBGMを集めたCDが発売された。タンクものということでその音は重厚感が抜群というもの！そんなBGMをしっかり収録しているわけだが、中身はサウンドだけでなく、CDエキストラ仕様となっており、ゲームのCGや開発者のコメントなど、映像データで収録されている。もちろんMac、Windowsの両対応だ！

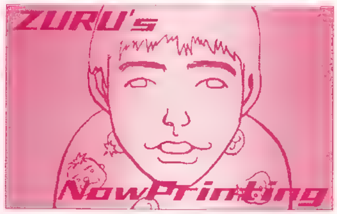
ゲーメストビデオVol.39 怒首領蜂



12月5日発売

新声社
VHS：GV−39
価格：¥5800

さて弾よけの究極ゲームとして知られるゲームの「怒首領蜂」の超攻略ビデオがついに出る！中身は、Cタイプによる6億点を超す全一プレイというものだ。



ずるずる

今年のエルニーニョ現象はかなり強者らしく、平年よりも海水の温度が3.3度も高いらしい（数年ぶりらしく、それでいて過去最高クラスらしい）。このため今冬は暖冬ということらしい。あーあって感じ。スキーヤーとしては12月の中旬にはほぼスキー場がオープンというのが理想なのだが、遅くてもクリスマス前には…。頼むぜ本当に！

TOP10 10/16〜10/30 ㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	−	130	ZUNTATAライブ '97	TA	ZTTL-16	¥2429
	2	−	128	センチメンタルグラフィティ あの日のままの君でいて1	NA	MACM-1001	¥2500
	3	−	110	スーパーロボット大戦F	FS	FACA-10014	¥2427
	4	−	108	ハングオン・スペースハリアー	ME	MJCAX-1	¥2200
	5	−	70	悪魔城ドラキュラXリミックス	KR	KICA-7801	¥2330
	6	3	65	G−DARIUS	TA	ZTTL-14	¥2429
	7	3	50	KOF'97 アレンジサウンドトラックス	PC	PCCB-279	¥2427
	8	4	48	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97	PC	PCCB-273	¥1748
	9	−	40	悠久幻想曲	PC	PCCB-270	¥2427
	9	−	40	ロボメタルZZZ	CO	COCC-14505	¥2427
ビデオ BEST10	1	1	155	鉄拳3 Act.2	SS	GV-38	¥5800
	2	2	130	鉄拳3 Act.1	SS	GV-37	¥5800
	3	−	110	サムライスピリッツ天草降臨	SS	GV-33	¥4800
	4	4	86	ストリートファイターIII	SS	GV-36	¥4800
	5	−	75	レイストーム	SS	GV-30	¥5800
	6	−	75	ヴァンパイアハンター	SS	GV-16	¥5800
	7	−	50	ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996	SS	GV-32	¥2980
	8	−	42	ストリートファイターZERO	SS	GV-25	¥4800
	9	−	35	バーチャファイター3 ジェフリー	CO	COVC-4885	¥2800
	9	−	35	バトル甲子園 QUEENofQUEENS	TC	TYVY-5016	¥3333

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝EMI　RE:メディアレモラス　TA:タイトー（ZUNTATA）
CR:コロムビアレコード　BM:BMGビクター　NA:NECアベニュー
WS:ワンダースピリッツ　ME:マーベラスエンターテイメント

CD&ビデオトップ10

CD編

ややや！5位までがドドーンと入れ替わった！

1位にはやはり来ましたって感じのズンタタ！それに2ポイント差でセンチ〜が入った！それを追うようにしてSロボットとハングオン〜が追う展開に！年末はさらに大乱れになりそう…どうなる！

ビデオ編

強いです鉄拳3！強力な他のSNKもの、カプコンもの、セガものがないためだろうが（って私はいいと思ってたりもするけど…）そろそろそれも…ってわけもないかな。

だが新作ビデオも控えているので、それがどこまでがんばれるかが見モノとなるかな。

今号のオススメタイトル

注目されるタイトルとしてやはりこのシリーズはチェックしたい。それはセガの鈴木裕氏プロデュースもののゲームのCDである。

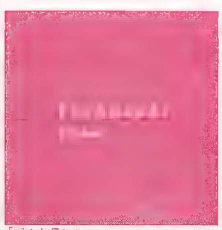

「ハングオン・スペースハリアー」
マーベラスエンターテイメント

鈴木裕氏というと「バーチャファイター」のプロデューサーというイメージが強すぎる（最近のゲーマーはだけど…）が。私らの年代は「体感シリーズの生みの親」のイメージが強い。そんな鈴木氏が手がけた作品たちが再びCDとなって戻ってきたのがこれら！

その第一弾が「ハングオン・スペースハリアー」である。

そして第二弾が最近発売された。あの大ヒットした「アウトラン」である。

まずはこの2枚をオススメするとして、今後の展開を期待したいわけだが、気になるのはそのタイトル。バイクゲームの「レーシングヒーロー」って出して欲しいのだがどうなのだろうとかね！（コレってすごくマイナータイトルなので。でも曲はすごくいい！）


「アウトラン」
マーベラスエンターテイメント

久々のパーティー。

イバラード オリジナルサウンドトラック



発売中

ワンダースピリッツ
CD：WSCA−00006
価格：¥2548（税込み）

プレイステーション用ソフト「イバラード」のオリジナルサウンドトラックアルバムが発売された。映画「耳を澄ませば」で美術を担当した画家、井上直久氏の独自な絵風、世界観で作られたこのゲームのバックで流れていたBGM、楽曲すべてに加えて、ボーナストラックとしてゲームで使われなかった楽曲が2曲プラスされる！初回特典は、井上直久氏書き下ろしの絵を含むポスターカード付だ！

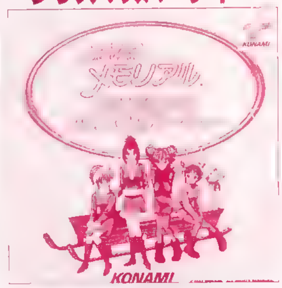
もしも私が天使だったら 館林美晴 with S://Bros



発売中
コナミ/キングレコード
CD：KIDA-7637
価格：¥1020（税込み）

タイトルとなっている曲は文化放送系列で好評放送中の「CLUBときめきメモリアル」の新エンディングテーマ！「天使」をイメージした3曲を1枚にした館林美晴のCDが発売された。S://Bros（サセボブラザーズ）が作曲からコーラスまでバックアップをしている！

ときめきメモリアル FANTASTIC クリスマスパーティー



発売中

コナミ/キングレコード
CD：KICA−7814
価格：¥3059（税込み）

クリスマスアルバムが早くも登場！この発売は、昨年行われたクリスマスライブの受けてのファンからの発売希望の声が殺到したという経緯があった。さて中身ですが、クリスマスですからやはりスタンダードなところで展開し、ときメモならではのアレンジで作られた曲を5曲収録！このCDのために結成されたきらめき合唱隊の美しいハーモニーも入ってます！これでクリスマスはバッチリだね！

SNKキャラクターズサウンズコレクション K.O.F97キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION



12月3日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCB−00292
価格：¥1529（税込み）

SNKのクレーンゲームのネオ・カーニバルで取れるKOF'97に登場するキャラクターによるドラマ・シングルCDがあるのだが、それには草薙京＆ユキ、八神庵など6タイトル（現在）出ている。それらをなんと1枚のCDにしてしまったのがこのCDなのである。一生懸命にクレーンでお金を使いまくって6枚を集めるのがいいか、お店でサクッと買うのがいいかは君次第といったところかな？



小さな森のないしょ話

街はもうクリスマス一色でそわ[illegible]キラしていますね。でもそんな光景がち[illegible]手で、なんだか悲しい気持ちになっちゃ[illegible]だけかしら？
クリスマスって特別な日。でも、その「特別」って人によっていろいろ違ってくるんですよね。私にとって「特別な日」に変わったのは幼稚園の時でした。
5才のクリスマス。家族で銀座を歩いていました。星座をちりばめたようなイルミネーションの中、私は母から突然こんな質問をされたのです。「ねぇ、まなみ。この世の中で一番さみしい人って誰だかわかる？」って。
幼い私は浮かれた人ごみの中で、なんだかよくわからず目をパチクリしていました。すると、「あのね、それはね、クリスマスにひとりぼっちでいる人なのよ。そんな人の心がわかる大人になってね」と答えてくれたのです。
“どういうことなんだろう”、この言葉は小学生になっても、そしてこのお仕事をはじめるようになっても、いつも答えの違う宿題のように私の心を占めていました。
私なりには、その年齢ごとに解釈して「そんな大人」になってきたつもりです（笑）。
何年か前のクリスマスにアルバム『Noël』を出した時、そのジャケットにこの母の言葉を書いたんです。するとたった一通ですが、「マミちゃんもそうなんですね。恋人がいなくて、一人でいるクリスマスをバカにするなんて。ショックです。このCD大嫌いです。」という（うわぁ、こっちのほうが大ショックー（涙）。）ガク然としてしまうお便りが届きました。
そ、そんなつもりじゃないのに…。と同時に、今やクリスマスといえば“恋人とのラブ2デー”という風潮があることに驚いてしまいました。私といえば、教会に行ったり、お家でケーキを焼いたりしていたので…。学生の時にこのお仕事を始めてからは、年末進行のスタッフさんとバタバタと新年の収録をして「ハッ」と気がつくと終わってた、とそんなことばかりでした。
ほんとに人それぞれですが、私はやっぱりあったかい気持ちで世界中の困ってる人を考えてあげられる一日でありたいな、と思ってます。そしてね、今年はあることで具体的にそれが形になりそうなんです。5才からの夢の宿題が、やっと見えてくるかもしれない…。次号でお話しできるかもしれません。ちょっとワクワクしています。
あなたにとっても、どうぞステキな一日でありますように…心をこめて　マミより
MerryXmas!

※「まみの年賀状プレゼント!」年賀状のあて先にあなたの住所と氏名（“様”もつけてね）を書いて、封筒にいれてゲーメストのこのコーナーまで送ってね。ウラにまみからの年賀状を印刷して、お正月に届くように君に送りまーす。12/10消印有効。お早めにネ!

インターネットで、マミ姉に逢える！ホームページ『小森まなみの部屋』
http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html

まみのお便り郵便箱

質問1 マミリスナーの証である目印の、「左手首にバンダナ」（バンバン）＆「右手首にリボン」（リンリン）の結び方がわかりませーん！分かり次第、学校でTRYします！教えてください。
（宮城県　ゆけ君）

A きゃん、TRYしてくれるんだァ。どうもありがとう。でもね、でもね、そんなにむずかしく考えなくてもいいんだよ。こんなふうにしてみてネ。



質問2 僕は工業高校の三年生なので就職試験があるのです。どうか僕に「ガンバレ～」と言ってください。結果は後ほど連絡します。僕のようなリスナーの人たちのために、「YELLを君に！」をリクエストします。
（愛知県　輝く愛知の職人君）

A わあ、大変だねェ。体調は万全ですか!?あまり気合入れてガチガチになるより、自然体でのぞんでみたら？相手も人間だもん。きっと好感もってくれるよ。さあ、ガンバッテいっておいでネ。「YELLを君に！」はラジオのほうでね。次にかかったときは、君のこと考えてるって思っていいよっ。



（岐阜県　佐藤博飛君）
いよいよ12月に恋愛フォトシミュレーションゲーム『フォトジェニック』も発売されます。心を込めて演じた桜井愛美ちゃんといっぱい遊んであげてね。

小森まなみの素敵にLove for You
ゲーメストプリゼンツ

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局&放送時間

（東京）	文化放送・QR	毎週金曜26：00～26：30
（大阪）	朝日放送・ABC	毎週金曜25：10～25：40
（名古屋）	東海ラジオ・SF	毎週金曜23：30～24：00
（博多）	九州朝日放送・KBC	毎週金曜24：00～24：30
（札幌）	STVラジオ	毎週日曜23：30～24：00
（仙台）	東北放送・TBC	毎週金曜23：00～23：30
※（山形）	山形放送	毎週木曜23：00～23：30
（福井）	福井放送	毎週火曜23：00～23：30

※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

CAPCOM

おかもと よしき
岡本吉起の福まるふくコーナー

今号のお題「岩石男の10年」



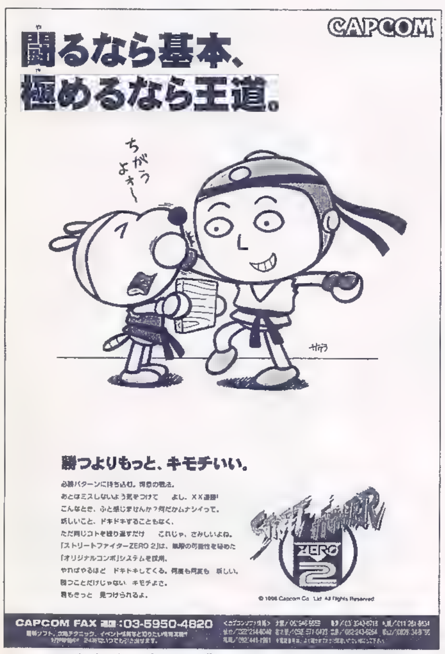
⬅写真左／前回に続いて武勇を示すため、ライオンに挑んで食われかかってる岡本。

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの開発本部長、常務取締役。同社のアーケードとコンシューマ、両方の開発を統括する重要人物。立場は強いがゲームは弱い。昭和36年6月10日生。

10周年とかで、イベントもどんどんやってるらしいっすよ。ナニがって？あの、青くてチビだけどドラえもんじゃない、手に鉄砲つけたロボットっすよ。アメリカじゃ、『メガマン』とかいうタイトルで、濃～い顔のテレビアニメをやってたヤツ。日本じゃ、『ロックマン』と呼ばれてます。岩石男、イワオちゃんね。

カプコンで、これのファミコン向けゲームが出てから、この12月で10年になるんです。ファミコンっつっても、いまの若いヒトにゃピンと来ないかもしれませんな。大昔に任天堂が出してたゲーム機で、こう、白と赤のボディに、CDじゃなくって半導体チップを使ったロムカセットを差し込んで、つなげるときはテレビの裏側にもぐり込んで、同軸ケーブルやフィーダー線をネジマワシで締めて…失礼、話がそれました。



⬆写真上／カプコンの「シークレットファイル」第2号以来、表2で変な広告をやってるキャラクターが、実はにせロックマン＆にせラッシュなんだぞ。

一応、アーケードでも『ロックマン　ザ・パワーバトル』『ロックマン2　ザ・パワーファイターズ』ってシリーズが出てるんですが、メスト読者の皆さんは、あんまり見てないでしょう。ゲーム専門のアーケードよりも、ショッピングセンターのゲームコーナーを中心に置いてましたからね。オバサンが買い物する間に、コドモを待たせとく場所ですわ。

そう、このゲームって、コドモには人気あるけど、オトナのプレイヤーって、ほとんどいないんですよね。なんでかって言うと、難しいから。頭の柔らかいコドモは、ガチガチの覚えゲーでもヘッチャラっつうか、むしろそーゆーのが好きですもん。ウチの息子も、学校の成績は悪いくせにこのテのモノは得意で、全然進めないわたしを置き去りにして、サクサクとクリアします。あんまりクヤシイから、個人的にゃよけて通ってたんですよ、これ。ユーザーの皆さんの中にも、名前は知ってるけど激ムズで有名だから手を出さなかったとか、ガキのころにはハマったけどもうできないとか、そういう人も多いでしょう。

でも考えてみてください、ハードの性能によって「できること」の枠がどんどん変わるアクションゲームで、10年もコンセプトを変える必要がないってのは、ちょっとスゴイことですよ。テレビで言えば、三木のり平がやってる桃屋のCMってとこでしょうか。『サザエさん』と言えないあたりがナンですが、とにかくそんぐらいの力はあるシリーズってわけです。

で、せっかくの10周年だから、なるべくたくさんのヒトにプレイしてもらおう、ってコトで、12月に出る10周年記念作品の『ロックマンDASH』では、思い切ってシステムを変えてみたそうです。伝統のラインスクロールアクションじゃなくて、ポリゴン3Dアクションシューティング。名づけて「フリーランニングRPG」ってんだそうです。いままで、このシリーズは地道に戦闘するばっかりでしたけどね。今度はストーリー要素が強いし、街でいろんなコトができるし、戦闘もパターンよりフィーリング指向で、爽快感を重視したとか。なんで説明がこんな回りくどいかっていうと、わたしゃ忙しくて、まだやってないからです。面白いらしいんで、期待はしてるんですが。こうなったら、わたしもユーザーの皆さんと同じく、12月の10周年に合わせてやってみるコトにしましょう。…ってコレ、ホントに12月でキッチリ出るんだろうな？頼むよ(笑&汗)。

さてプレゼント。まずは今回話題のロックマンから、開発者・稲船敬二のサイン入りロックマンお面と、カプコン社員が名刺に貼る用「ロックマン10周年」シール、さらに別の社員が勝手に作った「にせロックマンの海賊版10周年」シールをセットで2組、2名様に。この「にせロックマン」のほうは、ホントに一部にしか流れてないから、激レアっすよ。それから、ロックマンに縁のないアーケードゲーマーの皆さんのために、AMショーで配ったカプコンのTシャツ、『私立ジャスティス学園』2種と『ポケットファイター』『ストⅢ　2nd IMPACT』の4枚を、各1名様に差し上げます。面白いおハガキちょーだい、待ってるよ～！







★プレゼントの宛先
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　ゲーメスト編集部「**岡本吉起のまるふくコーナー12/30号プレゼント○○○欲しいよ～**」係　まで
※ご希望の賞品名をご記入ください。
応募の締め切りは、12月15日消印有効です。

唐突に恥ずかしいタイトルで申し訳ない。アディオストシです。早速このページの趣旨を説明しましょう。

簡単に言うと**「ゲーメスト商品のPR」**です。もちろんただのPRではなく、このページではいわゆる**「宣伝効果」**はある程度無視し、できるだけその商品の内容を――**ライターの立場から**――深く伝えようと思います。

というのも、どんな組織においても作り手側と販売する側では、その商品に対する考え方が食い違うもので、極端な話、販売する側はすべて売れればいいと考え、作り手側は本当にその人に必要なものだけ買ってほしいと考えるわけです。しかし読者の皆さんは販売する側の意向しか触れることができませんし、正確な商品内容を把握することができません。その、ある意味不条理なところを解消していこうというのが、このページの壮大なコンセプトなのです。

6時間で連続技2個？

――ヴァンパイアセイヴァービデオ

栄えある1発目は**「ヴァンパイアセイヴァービデオ」**を取り上げましょう。制作スタッフでゲーメストビデオの雄、C・LANに話を聞いてみました。

――まず、セールスポイントをお願いします。

ゲームスピードが速いから、全体的にスピーディーな演出を心掛けたね。特に連続技は、それが如実に出てるはずだよ。マディトッツァン。

――ハンター2やセイヴァー2はどんな形で収録されてるんですか？

時期的な問題もあって攻略要素はないけど、グラフィック的なセイヴァーとの相違点はすべて網羅している。やっぱりヴァンパイアはグラフィックが重要だからね。

見せ方もただ画面をつないだだけじゃなくて、ポジを組み込んだ短いカットでつないであるから、普段ゲーム画面で見慣れたゲーム画面とはまた違った楽しさがあると思うよ。

――収録時の苦労話とかありますか？

ヴァンパイアはシリーズ通して連続技が大変。バリエーションが豊富なのに加え、高難度のものが少なくない。ロール数でいうと23。単純に23時間を連続技だけに費やしたよ。特に今作からはダークフォースがあるし…。

――それは多いんですか？

ゲームによってももちろん違うけど、格闘ゲームの平均の2倍はあると思うよ。夜中の12時から始めて朝の6時までかかって、やっと2個（連続技）なんてのもあったな。

――他に苦労した点は？

粗編集作業時には120分（ビデオの分数）を予定してて、いざつないでもらうと10分ぐらい越えてて急いで削ったんだ。そしたら110分になっちゃって、パッケージに書いている分数よりも少なくなってしまって…。あ、これ言っちゃまずい？

――いや、いいでしょう。このコーナーは正直がモットーですから。買った人はアンケート出して下さい。



なんか、このパッケージ以外にも特殊なのがあるとか…。

アディトシの Mesty a GO! GO!

目指したのはクサナギ君。これで2日目も安心だ！

ギャルアイとは名ばかり、実は…

――ギャルズアイランド5

2発目は**「ギャルズアイランド5」**もう恒例となったシリーズムック、ギャルズアイランドの第5弾目にあたるわけですが、3、4との決定的に違う点は執筆者がこのゲーメスト本誌のライター陣であるということ。

知らなかった人の為に説明しておきますが、すでにプレミア物となったギャルアイの1、そして2までは今回と同じようにゲーメストライターが執筆し、3、4はゲーメストワールドのライターが執筆していたのです。

ま、だからどうということはないのですが、ワールドに比べゲーメストライターは良くも悪くも毒が強く、このギャルアイ5にはそれが色濃く反映されているのです。

つまりギャルアイと言えば…。ビジュアルが中心で、描き下ろしの貴重なイラストがあってなんぼだと思う人が多いでしょうが、それを確認できるのは表紙（他にも細かいモノはあるが）だけでしょう。では何をウリとしているか？

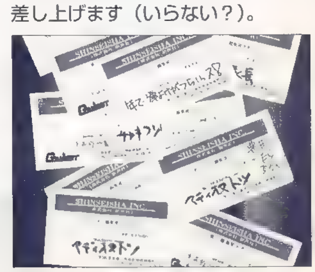
イラストを期待している人には申し訳ないですが、ゲーメストライター一の女キャラに対するこだわり、その膨大なネーム量がそれなのです。はっきり言ってかなり読み応えがあります。

もちろんビジュアルも充実してはいますが、ほぼそれオンリーで楽しむのには少しきついので「普段ライターはどういう目で女キャラを見ているのか」というところに着目してもらえれば、かなり面白いと思いますよ。



お、描き下ろしのイラストか？と思って中身を見てみると、この文字量。堅苦しくないし読んでみると結構味がある。

というわけで第1回目どうだったでしょう？まだ試験段階なので、タイトルを含めこれからドンドン変化させ、ベストな形を作っていきたいと考えるわけですが、それには読者の皆さんの意見が非常に重要なのは言うまでもありません。アンケート葉書でももちろんいいですが、できれば「Ｍｅｓｔｙ ａ ＧＯ！ ＧＯ！」係まで、感想（商品も含む）を送ってくれれば幸いです。ちなみに送ってくれた方には抽選で4人のライターの名刺詰め合わせセットを3名様差し上げます（いらない？）。



名刺は使えないように、落書きを施しておきます。

ついに登場！欲しい情報がぎっしりつまった個人情報誌！

X-MARKET
クロス-マーケット

予価420円

'98年1月24日(土)堂々創刊！

●「ゲーメストワールド」が誌名を変えて、リニューアル！ワールドでも大好評だった「フリーマーケットコーナー」をメインに生まれ変わります！

●もちろん読者投稿コーナー、イラストコーナー、同人誌コーナー、コスプレコーナーなども一新してあなたを待ってます！

注目！
リニューアルを記念してゲーメスト読者に大サービス！ なんと第1号に掲載する個人情報は**無料**！
1月5日迄にこちらに届いたものに関しては全て無料で掲載いたします。このチャンスにたくさん応募してね！



※応募の決まりにしたがって応募してください。
書類不備や編集部が掲載できないと判断したもの（誹謗中傷など）に関しては、掲載を見送る場合があります。

イラスト・梁生ほずみ

X・MARKET応募のきまり

●はじめに

X・MARKETは、ほとんどページが、ワールドの巻末の「フリーマーケット」コーナーになります。応募方法は基本的にはフリーマーケットコーナーと変わりません。基本的に全て有料で、編集部に届いたものはボツなし全掲載いたします（ただし他人の誹謗中傷など、編集部の判断で掲載を見送らせていただくものもあります）。

●ジャンルは？

ゲーム、同人誌、コスプレ、コミックス、アニメ、特撮、模型、トレカ、芸能、ミリタリーなど、何でも取り扱います。

●応募スペースは？

掲載スペースが4種類から選べます。住所の公開・非公開も選べます。公開する方は、住所ではなくても電話・携帯・PHS・ベル・Eメールなどの番号でもかまいません。

A　カットなし・料金1000円

住所公開の場合
50字までの本文中に、住所なども入れてください。

住所非公開の場合
本文50字まで。

B　カットなし・料金2000円

住所公開の場合
本文一二〇字まで。住所は36字以内。

住所非公開の場合
本文一六〇字まで。

X-MARKET応募用紙

※原寸コピー可。掲載希望の方は必ず同封してください。

編集部整理欄 ※ここには何も記入しないでください。

25

氏名	フリガナ	掲載 可・不可
PN	フリガナ	掲載 可・不可
あなたの住所	フリガナ 〒□□-□□□-□□ 都道府県	
TEL	（　　　）　　-	
住所公開希望か	公開・非公開	
カット・写真	有・無	
性別		掲載 可・不可
年齢		掲載 可・不可
職業（学年）		掲載 可・不可

掲載希望ジャンル（A・Bそれぞれ1つずつ○を付けてください）

A：ゲーム（アーケード、コンシューマ、ボード、TRPG）・同人誌・コスプレ・コミックス・映像メディア（アニメ、特撮）・模型（ガレキ、フィギュア）・トレカ・芸能・ミリタリー・その他（　　　　）

B：原稿執筆者、会員募集・お友達になって・譲ります、売ります・譲って、買います・その他

キャッチコピー（例：会員募集！）を10字以内で。

本文原稿用紙

50字

80字

120字

160字

住所公開（電話番号など公開の方はこちらに公開してもいい住所等をお書きください。）

36字

キリトリ

C

カットあり・料金2000円

住所公開の場合
本文50字まで。住所は36字以内。

住所非公開の場合
本文80字まで。

D

カットあり・料金4000円

住所公開の場合
本文一二〇字まで。住所は36字以内。

住所非公開の場合
本文一六〇字まで。

●住所非公開の場合の取り扱いは？

現行のフリーマーケットと同じ、転送システムを使用いたします。あなた宛の手紙を編集部に出してもらい、編集部からあなたへ転送するシステムです。

●応募方法は？

左記の応募用紙に記入して（原寸コピー可）、設定料金分の定額小為替と一緒に送ってください。イラストカット・写真などを一緒に掲載して欲しい方は、応募用紙と一緒に同封して（カットは白黒一色、サイズは7×7㎝）ください。

●応募のあて先

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社
「X-MARKET」係

※現在決まっているのは以上のメインコーナー。それ以外に「同人誌キングダム」のように応募した同人誌を全て掲載するコーナーや、「Changing」のようにコスプレイヤーを掲載する（もちろん全て！）も検討中です。
創刊号で新コーナーの紹介・募集を掲載いたしますので、お楽しみに！

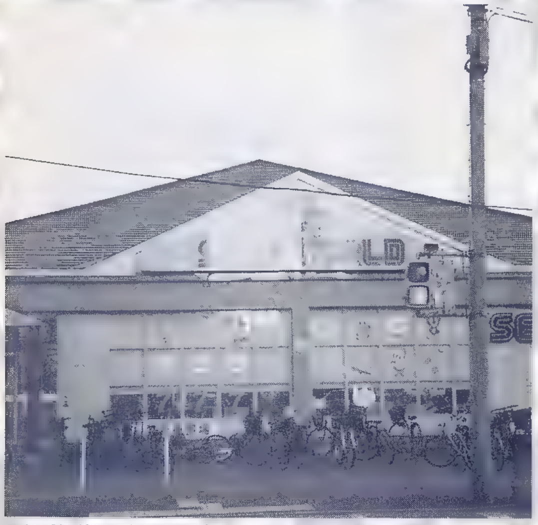
学園祭でも呼ばれりゃ行きます！
キャサ夫のDNKG（ON A AN）どんな感じ？

未だ人気の域は衰えず…。なんだかんだ言っても、どんどんみんな詳しくなっていくバーチャファイターだ。

う〜ん、冬になるとなぜかイベントの声がかからなくなってくるのはなぜだろうか？夏は夏で、毎週のようにイベントがあるのに…。オレとしては積極的にイベントをやろうどいう考えなので、もしよろしければ誰かよんでやってください（イベントに関する詳細は、新声社ゲーメスト編集部竹森まで）。

函館からの遠征、本当にありがとう！ "セガワールド青森"

さて、今回のイベント開催地は本州最北端となる青森、そしてオレ自体初の試みとなった学園祭でのイベントだ。これをリポートしよう。



これがセガワールド青森だ。ほんとに大きいよね。

10月25日、オレと柏ジェフリーの2人は羽田発の飛行機に遅刻することなく無事乗り込むことができ、時間通りに開催場へ到着。今回の開催場は青森市内、国道4号からちょっと外れたところに位置する"セガワールド青森"だ。イベント前日に入り、1人でちょっと街を視察。駅前の大通りを歩き回ってみたわけだが、そこでゲームセンターを4軒ほど発見。中に入って翌日のため調整をしようかと思った…ところがドスコイ！入ったお店には客がい・な・い！そんなこんなで、対戦することもできず、1人でコラムスを楽しむハメに。いったい青森のジャンキーたちはどこで遊んでいるのだろう？明日のイベントでは人数が集まるのか？などの不安が立ちこめる中、ホテルで睡眠。

（ここでちょっと一言。イベントや取材で地方へ行くことが多いオレは繁華街を徘徊することが多く、怪しいヤツに見られがち。そんなワケで、盛り上がっているゲーセンなどを教えてくれると、すんなり向かうことができ助かります。地方の情報を求む！）

翌日、国道4号から外れたところのジャスコ斜め向かいにあるのが、セガワールド青森。郊外にどんどんできてきたセガ独特のお店だ。駐車場スペースも結構広く、100台くらいは止められそう。イベントは午後から開始だが、午前の動きを見ると、お客さんの数はだいたい30人くらいでちょっと不安。でも実際にイベントが始まる寸前で100人以上に増加。函館からフェリーで4時間かけてきてくれた人も2組（ありがとう）もいたし、これで一安心だ。



久々の柏ジェフリー。シャツ1枚でいったので寒いらしい。

気合十分！結果は赤面状態…

人数も集まり、イベントが開催。青森自体、はじめてのイベントになるので、少々要領が悪かったがセガ本社からの助っ人"空手マン小藪（勝手にすいません）"が瓦割りに挑戦！手刀で1枚ずつ3枚。そして最後に踵落としで2枚割り。この意味の分からない演武でギャラリーが大いに盛り上がっての開幕だ。



かなりアットホームな場での組み手。楽しけりゃOKでしょ。

はじめに柏ジェフリーが開始。その結果は41勝9敗…。次にオレが開始。しかし、これも結果が40勝10敗…。人数の関係で1人50人組み手となったが、2人合わせても勝率は8割丁度。この結果にはちょっと2人とも納得がいかないというか、恥ずかしいといった感じだった。

さて、内容のほうだが、組み手そのものはバーチャファイター3tbを使用。まだ発売されて間もないので、細かいテクニックなども見つかっていない時期だった。でも、情報が足りない青森のわりには、それなりの発展の仕方をしていた。

キャラクター使用率はtbということもあって、さすがにばらつきがあったが、やはり、メインキャラは2人入れているようす。どちらかと言えば舜帝や葵、カゲがよく使われていたかな。

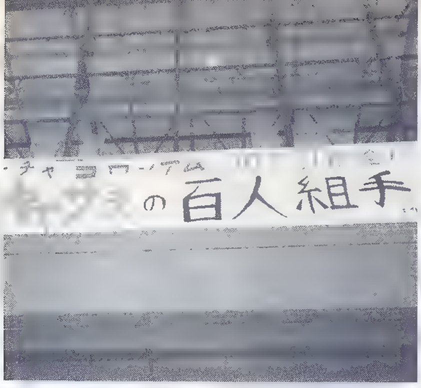
基本的な連携などは各キャラクターよく組まれており、舜帝なんかのPP→KGキャンセルダウン（倒れる）してから起き上がり蹴りなどが印象に残った嫌な連携だ。連携の組み立てなどは、VF3からさほど変わっていないので問題はなかったが、ガード投げ抜けなどの細かいテクニックがまだちゃんと成されていない感じ。10敗したくせに偉そうなことは言えないが、二択選択などもちょっとワンパターと感じられたぞ。

東北方面へはよく足を運ぶので、いずれまた対戦しよう（でも、どこへ行けばいいのか…）。



東北イベントではお約束のジャンケン大会。最近の商品は豪華。

学園祭のイベントでも結構人が集まるもんだ "立正大学熊谷校101大教室"



立派な校舎に垂れ幕が…。ほんとにお客さんがきて良かったよ。

大学でイベントあるんだけど、どう?この一言から実現した学園祭でのバーチャファイター100人組み手。大学というものにまったく縁がないオレ、まして大学のどこでイベントすんの?といった疑問で頭がいっぱい。でもまあ、初の試みだし今後の参考、また社会勉強がてらいっちょやってみっか!気軽な気持ちで当日を待つ。

10月31日(金)、上野駅から司会者ボボとともに高崎線へ乗車。ボボは「熊谷ってどこやねん?」「可愛い子おらへんかな~」などぼやきながらも1時間後、熊谷駅に到着。さらに車で10分強移動すると、"立正大学"正門が見えてくる。



大学の教壇で一瞬、大学教授になった気がしました。

今回のイベント依頼、及び主催は立正大学仏教学部のみなさん。なんでも2年前はDOS、去年はGLAYといった人気バンドをゲストとして招き、ライブを行ったらしい。で、今年はなぜかオレ!?彼らになんらかの異変があったかは謎だが、オレでいいのなら喜んでと引き受けたのだ。責任者が異様なまでのゲーム好きで、これまたゲーメストで働いている読者。ゲーメストで働いているオレよりも詳しいくらいだ。多分、彼が無理矢理企画を押し切ったのだろう…。

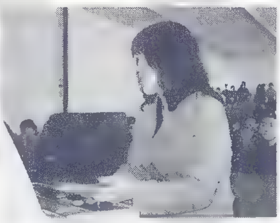
イベント会場となるのは、なんと101大教室。協力で熊谷ガリバーさんからバーチャファイター筐体を借りたらしく、なんと教壇の上にプラストシティーが2台設置。教室の作り自体も席が黒板から上がっていく感じにあり、数も豊富。それが客席となった。別の意味で考えれば、ヘタなイベントよりもステージの作りは良いかもしれない…。



これがステージ。広いし、なんかいい雰囲気でした。

イベントは午後から開催されたのだが、当日は金曜日。つまり、大学は祭りとなるが一般世間は平日になる。そのため、一般客などが少ないと予想され、100人も集まるのだろうかという不安があった。しかし、熊谷近辺にあるゲームセンター何店かにあらかじめ告知していたせいか、簡単に100人は集まったのだ。それに意外に立正の学生もイベントに参加。やはりゲームが好きな人はどこにでもいるということだね。

ということで、バーチャファイター3tb組み手を実行、ボボじみが実況、解説だ。結果のほうは54勝3敗とまずまず。本音を言っちゃうと、普段は勉学に励んでいる大学生(?)だけに、わりと余裕がありました。ただ、中に普段から対戦をやり込んでいるジャンキーが数人混ざっていて、負けてしまいました。それがその3敗。



3敗した中の1人の女性。世の中なにがあるか分かりませんな。

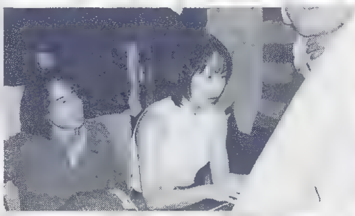
中にはインストラクションカードのワザ表を見ながらプレイといった、はじめてVFというものに触る人もいました。こんな中で対戦なれしている人がイスに座ったのを見分けることができません(言い訳)。でも、今回のイベントではたくさんの学生さんがVFに触れ、遊び、ここからVF人生が始まる人もいるのかな?などの考えが脳裏をよぎり、また違った視点からのVFが楽しめました。ただ、くれぐれもゲームで歩むべき道を踏み外してしまい、DOH(ダストオブヒューマン)にならないよう注意してください。祈ってます。



仏教学部のみんなと記念。オレにとっても記念になります。

バーチャファイター3 最終トーナメントリーグ "アテナ杯"をミニリポート

もうこの大会を知らざる者はいないのではないだろうか。VF2全盛期から繰り広げられてきた3ON3、5ON5といったチームバトル。鉄人と称された者から開発者など、ありとあらゆる人間が参加する。日本全国からアテナ杯のためだけに町田へ集結するのだ。

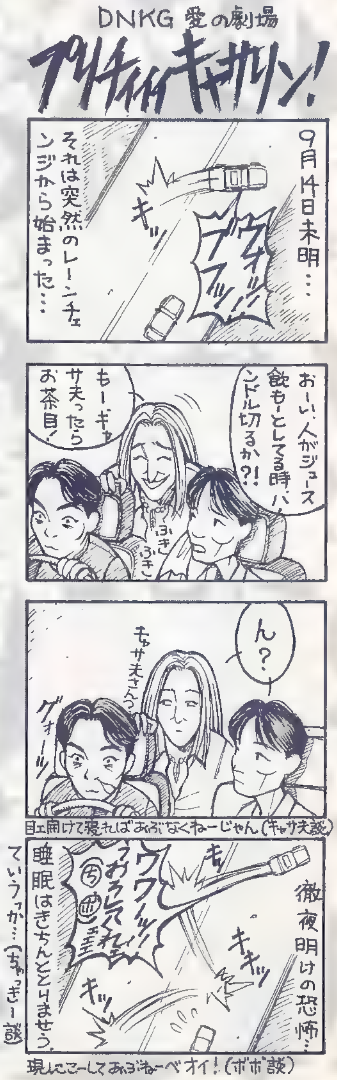


女性だからって遠慮することはない。大いに楽しんでくれ!



あ、頭しか見えへんやんけ!!これがアテナ杯じゃぁ!

そして去る11月2~3日の二日にかけて行われたのが、バーチャファイター"3"最後のトーナメントとなる5ON5だ!参加チームが当日受け付け込み、全部で72チーム。5ON5だから頭数でいうと







外にもモニターが…。まるで力道山の街頭テレビ中継だね。

360人ものバーチャ野郎どもが北は青森、南は沖縄から集合した。ギャラリーも含めればとんでもないこと！とんでもないことと言えば、アテナの広さになる敷地面積だが、なんと約30坪しかない。このビル（新声社）にあるG－MODELの1・6倍にあたる。そこに300人!?この凄まじさが分かるかな？

優勝は"優勝は当たり前田～ズー"

今大会はVF3最後ということで、チーム内同キャラ可能というルール。そのせいか

せっかくみんなで揃えたユニフォーム。でも予選敗退とは…。

ウルフ、カゲ、サラ、アキラ5人集のチームもできた。

注目されていた明大前チーム、ハガクレンジャー、八方美人は誰だチームは予選敗退。ちび太、大須アキラ、マスク・ド・ヒジテツ、矢長ジャッキー、すすきのラウといったバトル甲子園ベスト4入りを果たした3人率いるチームもまた予選で消えてしまったのだ。今大会はある意味、非常にレベルの高いものであったのかもしれない。

そんななか優勝したのは前田アキラ率いる"優勝は当たり前田～ズ"。メンバーは前田アキラ(鷹嵐)、柏ジェフリー（ジェフリー）、アストロジャッケイ(ジャッキー)、タワーアキラ(アキラ）の5人。前大会に続き2連覇を成し遂げたのだ。今回はやはり、バトル甲子園準優勝者アストロの存在が大きく、ウルフチームなどの強豪を次々となぎ倒したのが勝因だろう。ちなみに準優勝は奇しくも予選でウルフ5人チームを破ったビーサンアキラ率いるアキラ5人チームでした。

今回は3で最後の大会となったが、tbによる大会も予定。定かではないが、日程は12月23日、5ON5が予定されています。詳しい情報は町田アテナ（0427－21－6887）へ連絡（注：電話の対応が悪いと切られる可能性があります）。



車で8時間かけてきた秋田連合。ついで(あ、失礼)記念に。

キャサ夫のイベント告知

冬の定番、北海道興行が決まったよ～ん。でも今回はちょっとハードな感じ、だって2日で4店舗なんだもん。

イベント日時

12月6日（土）

1店目

セガワールド手稲

札幌市手稲区前田5条10

011-694-8303

2店目

セガワールド新道

札幌市東区節伏古10条5-2-7

011-785-2081

12月7日（日）

1店目

ハイテクセガススキノ

札幌市中央区南5条西5丁目

011-532-9055

2店目

セガワールド里塚

札幌市豊平区美しが丘1条4-370

011-883-8500

内容

VF3tb対戦会

共演者

柏ジェフリー

〈ブラジルこぼれ話〉

キャサ夫のセガサターンCFを放映後、ブラジルではサターン売り上げが13％アップしたらしいぞ。マジ!?

ぐは、期待のセガールの新作はダメダメでがっかり…。つーか、邦題つけたやつ出てこい。どこが『沈黙』シリーズなのか説明しろってての。まぁ、それはともかく『リトルトーキョー殺人課』だよね、やっぱり。

秘密も教えちゃおう バーチャストライカーズカップ'97結果報告

以前、バーチャストライカー2のページで告知した「バーチャストライカーズカップ'97」が去る10月26日に開催された。地区大会を勝ち抜いてきた猛者たちの大会だけにそのレベルの高さはお墨付きだ。

そんなレベルの高い大会を見事制したのは、東京ジョイポリス代表の上田一郎君、大阪から足を運んだということからも自信のほどがうかがえる。試合結果も5戦中4勝1分という見事なもの（試合は6人によるリーグ戦で行われた。2位はリーグ戦で同率に並んだ横浜ジョイポリス代表の花田君と福岡ジョイポリス代表の山本君とで争われ、結果3－2で花田君が2位の座を勝ち得た。

全国大会も終わり、ホッと一息つきたいところにバーチャストライカー2プロデューサー三船敏氏からFC SEGAに続く新チームが発表されたのだ。それが下に並んでいる「MVP YUKICHAN」チームだ。

このチームを選択するには、チームセレクトモードのときに↘START（S）↓↙S→S→↙S↓SSSと入力する。すると「チャレンジャーカムス！」という声が出るので、そこでロシアを選ぶと使用できるようになる。強さ的にはロシアと一緒だがたまにはこんな遊びもいいかが？


見事優勝した上田君。優勝商品とともに名誉を手にした。

New Challengerの方々



バーチャストライカーズカップ'97開催を記念してセガさんから、アディダスのサッカーウエア（3名）とVS2ロゴ入り腕時計（1名）を抽選でプレゼントしちゃいます。住所、名前とVS2のゲームに対する感想を書いて新声社インフォメ「VS2」係までふるってご応募下さい。

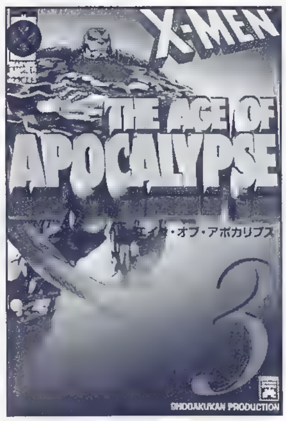
豪華なプレゼントのかずかず。応募するしかないでしょ。

PUSH 衝撃のクロスオーバー！『The Age of Apocalypse』第3巻ついに発売！

「The Age Of Apocalypse」（エイジ・オブ・アポカリプス）（以下AOA）。これはマーヴルコミックス社のコミックス「X-MEN」シリーズのことである。

今までの「X-MEN」シリーズでは、プロフェッサーXことチャールズ・エグゼビアのもとに集まるXメンたちが、ミュータントと人類の平和的共存のために戦いを繰り広げてきた。しかし、このAOAは、もし彼（プロフェッサーX）がいなかったら…という物語なのだ。このifによってこの物語は驚愕の展開を迎える。かつての宿敵であった磁界の帝王マグニートーはXメンの創成者となり、XメンとXファクターのリーダーであったサイクロップスとハヴォックは、世界のほとんどを征服し人類の抹殺を強行しているアポカリプス側についている…。まさに今までの常識を覆したストーリー設定だ。

衝撃的な内容の、この「エイジ・オブ・アポカリプス」は1～3巻ともに3200円（税込み）で小学館プロダクションから大好評発売中だ。



PUSH OVA『レイアース』ついに完結！

オリジナルビデオアニメ「レイアース」もついに最終巻。平野監督自身が「やりたいことはやりつくした！」と語る最終話だけあって、2巻まで謎だった「エメロード姫の願い」とは何かがいよいよ明らかになる。それぞれの試練を乗り越え魔神をまとった「光、海、風の」3人と最強の魔神との戦い、別れを目前にした3人の願いは…など、気になるすべてに終止符が打たれる。この第3巻は12月10日に6800円（税別）で発売だ（書店でも買えるぞ）。アルバムと全巻購入特典等もあるので、Don'T Missed!

最後に一番オイシイ（と思う）キャラ、ランティス役の小杉十郎太さんのコメントを。「こんなにしゃべったのは今までになかったと思います。ビデオもこれで終わりかと思うとスタジオまでの足どりが重く感じられました」



OTHERS 就職の近道!? ゲーム企画オーディション

ゲームクリエイターになりたい人へのおすすめ情報だ。12月からヒューマン・アカデミーでは、ゲーム作家・ゲーム企画者を目指す人のために『こうすればゲーム作家になれる』（山下出版）などで知られる佐山操先生を講師に迎えてのスペシャルコース「ゲーム企画・プロデュース塾」の第2弾を開講する。今なら98年4月に行われる「ゲーム企画オーディション」に間に合うとのことなので、君の実力を試してみるのもいいだろう。

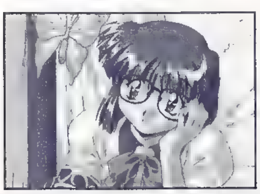
このオーディションには約20社のゲームメーカーが審査員として参加。すぐれた作品は商品化されたり、企画者自身がメーカーへ採用されることもある。詳しくはこちら。

●問い合わせ：入学事務局 0120-891-588

OTHERS あなたのパソコンに潤いを… 妖精、育ててみませんか？

イラストをルック。こんなカワイイ妖精をパソコンで育てられるソフトが発売される。『時の国のエルフェンリート』というWINDOWS専用CDソフトがそうだ。

このソフトは一言でいってしまえば、たまごっちの美少女妖精版。というわけで、エルフェンリートではカワイイ妖精を育てるのだ。リアルタイム式なので、時間によってはくぅーと眠っているかもしれないが、朝になればおはようと挨拶してくれる（声優の声付）し、料理や裁縫、運動によって姿が変わったりする等、君のPCライフのお供として潤いとなること請け合いだ。既にバンダイから発売されているので（9800円：税別）、妖精にキャプチャーされた君はショップへGOだ。


発売を記念してポスターを10名様にプレゼント。希望者はここの感想を書いてインフォメ「眼鏡っ娘妖精さまっ」係まで。締切は12月15日。

PUSH 連鎖するおいしさ!? 今年のクリスマスはぷよケーキで決まり！

コンパイルの「ぷよまん」といえば、ちょっと事情通の人なら「は～ん、あれですね」とうなずくほどヒットした商品だが、「元祖ぷよまん本舗」では、クリスマス限定でクリスマスケーキを販売。ケーキはキットになっていて自分で自由に作ることができるというすぐれもの。ケーキキットとファミリーセットの2種類あり値段はそれぞれ3500円と4500円（クール便800円が別途必要）。申し込み期間は12月16日まで、申し込みTELはフリーダイヤル0120-824243（やっぱりぷよぷよSUN）、お届け期間は12月20日～24日になっているぞ。ゲーマーだけにぷよケーキでクリスマスなんていかがなものかな。

OPEN YOUR PERCEPTION

ちょっとだけRENEWAL

INFORMATION

PUSH

アーケードゲームのアーキテクチャ統一へ？

今、PC（いわゆるPC／AT互換機）がアーケードゲームのプラットホームとして、実用的なパワーを身につけつつある。

これらPentium(R)IIを中心とするPCのアーキテクチャをアーケードゲームのプラットホームとして策定するのがintel(R)（以下インテル）がすすめるオープン・アーケード・アーキテクチャ（OAA）である。平たくいえば、システム基板よろしくゲーセンの筐体の中にPCをブチ込んでしまおうということだ。

OAAに基づいたハードウエアは既に完成しており、この上で動くゲームも、Quake(R)（LBE Systems）をはじめ数タイトル挙がっており、発売を待つばかりという状態だ。

ただし、これはあくまでも欧米での話。日本はというと、ナムコの参加をみただけで、他社はまだ様子見の状態。しかし、今後のAGPネイティブなソフトウェア環境充実と、より高速なグラフィックス・アクセラレーターの登場によって、状況は一変する可能性がある。

その片鱗を見せるのが、これらの技術に対応した最新のゲームG-Police（Psygnosis）だ。

これらのゲームではPentium(R)II266MHz+最新グラフィックスアクセラレーター+96MBメモリという環境で、30～60フレーム／秒のアニメーションと、クオリティの高いレンダリング画像を実現している。このままゲームセンターに設置しても遜色ないクオリティである。

OAAの可能性は、PCの可能性とイコールであるといえる。つまり、ハードウェアの進歩にあわせて構成を部分的に更新できることにある。

さて、こうして紹介してきたOAAだが、インテルにとって非常に大きな意味合いがある。

これまでアーケードゲーム基板に搭載されてきた主なCPUは、モトローラの68系か、ザイログのZ80シリーズ。最近ではMODEL3に搭載されるモトローラ&IBMのPowerPC、いわゆるプレステ互換基板に搭載されているのは、ご存じMIPSのR3000。このように、アーケードゲーム基板においてインテル製のCPUが使用されることは希であった。

パソコンのCPUのシェアではライバル会社の追随を許さぬ独走態勢にありながら、ことアーケードゲーム市場では他社の後塵を浴び続けてきたインテルにとって、OAAはアーケード市場をも手中に収めるための一歩という側面もあるのだ。



G-Police。美しいグラフィックがグリグリ動く話題作。

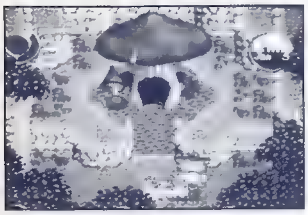
可愛いぽむが大活躍！ PSゲームソフトプレゼント！

今、編集部で密かなブームになっているのが、株式会社フィルインカフェより好評発売中のプレイステーション用ソフト「こみゅにてぃぽむ」である。

このゲームはジャンルが少し変わっていて、アクションRPG+育成SLGとなっている。アクションRPGモードでは敵との戦闘や謎解きがメインで、育成SLGモードでは敵との戦闘や謎解きがメインで、育成SLGモードではポムを育てて「コミュニティ」と呼ばれる土地を発展させていくことが目的。

白いうさぎのようなポムはアクションRPGモードの謎解きの多くに関わってくるので、育成SLGモードでポムを育ててあげれば、それだけアクションRPGモードも楽に進むことができるのだ。

今回は、この「こみゅにてぃぽむ」のソフトを3名様にプレゼントします。欲しい人はゲーメスト編集部「ポムちょうだい」係まで、官製ハガキで送ってください。締め切りは12月30日必着とします。



ぽむたちだけの楽園「ぽむ・こみゅにてぃ」を創りあげよう。

第4回 テーマ

遂に公開!
運転評価100点満点を目指そう!

ゲームオーバー後に表示される"運転評価"。隠された採点条件をクリアして、100点満点をゲットしよう!

電GOーをプレイしてゲームオーバーを迎えると「運転評価」という成績表が表示される。

100点満点で表示されるこの評価。採点基準は未だ謎に包まれたままだが、今回は最高得点を繰り出すための方法について解説していくことにしていこう…。

100点満点を出すための禁止事項

運転評価で100点を出すためには、いくつかの禁止事項を厳守して運転することが必要だ。それらの禁止事項を守るためには、それ相応のテクニックを身につけていなければならないといえよう。ここでは、ステージを完走できることを前提に、まずは禁止事項から解説していこう。

ポイント① 到着時刻

まず第一に気をつけなくてはならないことは、各駅の到着時刻だ。

各駅への到着が、1回でも予定時刻よりも2秒以上早かったり、また1秒以上遅かった場合は、100点を取ることができなくなるので要注意。到着予定時刻ピッタリに止まれるように腕を磨こう。

ちなみに、到着予定時刻に1秒遅れた場合でも、持ち時間が減算されていなければセーフだ。

ポイント② 停止位置



停止線にピッタリ0mで止まっても、予定時刻より2秒以上早く到着したのでアウト。

各駅ごとに設定されている停止線。これらに停車位置が5m以上オーバーした場合は、100点を取ることができなくなるので注意すること。

さて、停止線よりも2m以上オーバーした場合は持ち点が減点されてしまうが、これは関係ないとのこと。

ポイント③ 制限速度厳守



停止線を4mオーバーしてしまっても、100点を取ることは可能だぞ。

速度制限45km/h以下を示す注意信号（黄色信号）や、駅構内制限速度の指示を無視してしまうと、100点満点を達成することができなくなるので注意しよう。

ちなみに到着時刻の条件を満たしている限り、徐行信号が点灯することはない。

ポイント④ 停止線4mオーバー



駅構内進入速度を1km/hでもオーバーするとアウト。注意せよ。

仮に1回以上「Great」や「Good」を表示させても、2回以上、停止線プラス4m地点に停車させてしまえば、99点になってしまうので注意すること。

また、4mオーバーが1回のみの場合は、100点と99点のどちらかが表示されることとなる。

ミスが許されるポイント

では禁止事項についてひととおり説明したところで、次はミスしても問題ないポイントについて解説していこう。

ポイント① ATS作動

約20km/h以上で運転している最中に、非常ブレーキをかけてATSを作動させてしまうと、15秒減点（初級なら10秒）というペナルティを受けてしまうが、特に問題はない。

またドア開閉ランプが点灯する前に列車を発車させて、ATSを作動させた場合も大丈夫だぞ!

ポイント② 駅構内再加速

駅構内に列車が進入した後にマスコンを引いて再加速を行うと、持ち時間から10秒減算されてしまうが、このミス

プレイステーション用ソフトも発売間近!



緊急連載企画

電車でGO!
は
続くよどこまでも

さて、年末のプレイステーション用ソフト発売も間近となり、ここへきて再び盛り上がってきている電GO!だが、第4回となる今回は、ムックにも掲載できなかった「あの謎」について、迫ってみたいと思います。

企画:GYU
編集:こーし
協力:深津 敬氏
(GREAT運転手決定戦 東京大会優勝者)
岩崎高志氏
(GREAT運転手決定戦 大阪大会優勝者)



も実はOKだ。



駅構内再加速にはマイナス10秒のペナルティが課せられるが、これも実はOK！

ポイント③ 警笛信号無視

大きな橋やトンネルの前に出現する「警笛鳴らせ」という標識の指示に従わなかった場合、ペナルティとして5秒減算されるが、これが100点満点獲得に影響を与えることはない。

また隠し警笛ボーナスをゲットしなかったり、警笛を鳴らし過ぎてペナルティを取られた場合も大丈夫だ。



警笛関係のフューチャーはすべて無視してもセーフだ。

ポイント④ ボーナスイベント

上級路線で発生する「機関車を運転して貨物列車に連結させる」ボーナスイベント。ここでのミスは運転評価の減点対象にはならないので、好きにプレイしていいだろう。



ボーナスイベントも運転評価にはなんら関係ないので、好きに遊んでも構わないぞ。

ポイント⑤ 注意信号の出現

特定の場所や列車の早着が重なることで、45km/h以下の速度制限を指示する注意信号（黄色の奴）が出現することがあるが、これが出現すること自体には何の問題もない。ただし前出の禁止事項で解説したように、この信号の指示に従わなかった場合はアウトなので注意すること。

100点を出すための結論

以上のことから、100点満点をゲットするためには、**「到着予定時刻に対してマイナス1秒〜プラス2秒の範囲内で、停止線マイナス1m〜プラス3mに停車し、少なくとも1回以上は0m停車を達成する」**といったプレイの方向性が結論づけられるハズ。条件としてはかなり厳しいが、新たな目標としてぜひともチャレンジしてほしいところだ。

次回は運転評価のロースコアを掲載予定。お楽しみに…。



注意信号が出現しても問題はないが、これを無視すると100点を取ることはできない。

ドリーム Toco（トコ）

あら!! こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

ヴァンパイアハンター2	75,000
ヴァンパイアセイヴァー2	75,000
ヴァンパイアセイヴァー	36,000
ストZERO2アルファ	40,000
ストリートファイターZERO2	32,000
ストリートファイターZERO	31,000
バトルサーキット	45,000
19XX	45,000
サイバーボッツ	36,000
パワードギア	40,000
ストリートファイターⅢ	45,000
ウォーザード	35,000

タイトー

Gダライアス	65,000
プリルラ	30,000
メタルブラック	18,000
メガブラスト	5,000
デッドコネクション	7,000
忍者キッズ	7,000
ルナーク	7,000
MJ-12	5,000
クイズHQ	4,000
クイズクエスト	4,000
クイズ地球防衛軍	4,000
クイズ捕物帳	4,000

FAXでリストが取りだせます

①06−488−4891をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）

基板高額買取!

○買取表は約１ヶ月前の価格です。
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

麻雀

ファイナルロマンスR（C付）	48,000
ファイナルロマンス2（C付）	25,000
ギャル10連発	2,000
麻雀女学園	2,000
麻雀夏物語	2,000
リアル麻雀牌牌	1,000
お雀子クラブ	500
お雀子館	1,000
お雀子館2番館	1,500
個人教授	1,000
エロティカゴルフ	2,000
麻雀シスターズ	2,000

MVSカセット

マジカルドロップ3	25,000
NEO,Mr.Do	15,000
サムライスピリッツ天草降臨	6,000
Fヒストリーダイナマイト	2,000
ステークスウィナー	3,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ソニックウィングス3	8,000
パズルボブル	4,000
ベースボールスターズ2	2,000
キングオブモンスターズ	1,000
キングオブモンスターズ2	1,000

その他

ロジックプロ2	25,000
戦球	36,000
ソルディバイド	28,000
ドンデンラバー白黒つけよっ	12,000
ワールドクラスボウリング（P付）	8,000
バーチャボウリング（P付）	8,000
ゼビウス3D／G	23,000
バーニングフォース	12,000
スーパーワールドコート	4,000
子育てクイズマイエンジェル2	15,000
ウイニングスパイク	35,000
とべ！ポリスターズ	18,000
グラディウスⅢ	25,000
デスブレイド	8,000
ファイターズヒストリー	2,000
ぐっすんおよよ	4,000
V・V	8,000
達人王	12,000
ギャロップレーサー	23,000
雷電	12,000
ソニックウイングスリミテッド	20,000
スパイダーマン	15,000
ダークエッジ	12,000
ドラゴンボールV.R.V.S	6,000
閃激ストライカー	45,000

各種ロム・サブ

ヴァンパイアハンター2	50,000
ヴァンパイアセイヴァー2	50,000
ヴァンパイアセイヴァー	10,000
ヴァンパイアハンター	5,000
ヴァンパイア	3,000
ストZERO2アルファ	15,000
ストリートファイターZERO2	5,000
ストリートファイターZERO	3,000
バーサッスネットサッカー	55,000
ウイニングスパイク	15,000
ときメモ対戦ぱずるだま	5,000
ぷよぷよSUN	8,000
コラムス'97	5,000
水滸演武	1,000
紫炎龍	8,000
エレベーターアクションリターンズ	3,000
ダライアス外伝	3,000
パズルボブル2X	3,000
あっかんべぇだぁ〜	2,000
バブルシンフォニー	5,000
究極タイガーⅡ	2,000
逆鱗弾	2,000
ゲーム天国	1,000
さるかにハムぞう（P無）	2,000
閃激ストライカー	15,000

買取表

ポケットファイター	90,000
カプコンスポーツクラブ	60,000
スーパーマッスルボマー	22,000
エイリアンVSプレデター	35,000
マーヴル・スーパーヒーローズ	30,000
ST-Vマザーボード	40,000
モデル2各種（Bボード）	70,000〜
キングオブファイターズ'97	50,000
将棋の達人	10,000
ネオボンバーマン	20,000
メタルスラッグ	10,000
ティンクルスタースプライツ	15,000
ウェディングラプソディ	30,000
セクシーパロディウス	20,000
ドラグーンマイト	20,000
サンダークロス	8,000
サンダークロスⅡ	8,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	15,000
鉄拳3	170,000
ナムコシステム1各種	15,000〜
クイズセーラームーン	20,000
ギャルズパニックS	25,000
女流将棋教室	20,000
怒首領蜂	75,000
ライデンファイター	65,000

●受付時間　平日11：00〜20：30
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリーム Toco（トコ）**

（当店は通販専門店です）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月２回発行になりました。（月始・中旬頃です）

基板高価買い取り

注意　※1.価格は変動します。必ず確認して下さい。　※2.個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト

平成9年10月末日現在（単位千円）

CAPCOM

CPS-2 マザー	22
マーヴルVSストリートファイター	75
ダンジョンズ&ドラゴンズ2	40
バトルサーキット	35
マーヴルスーパーヒーローズ	30
19XX	35
ヴァンパイアセイバー	30
ダンジョンズ&ドラゴンズ	30
ストZERO2アルファ（国内）	25
X-MEN	25
エイリアンVSプレデター	25
ストZERO2	23
サイバーボッツ	23
パワードギア	23
スーパーパズルファイター ⅡX	23
X-MEN VSストリートファイター	45
ウォーザード	22
ストリートファイター Ⅲ	32
ポケットファイター	80
■その他のCPS-2	23
・ストリートファイターEXプラス	67
・ストリートファイター EX	45
・スターグラディエーター	30
・闘神伝2	25
・ストリートファイタームービー	25
・ストⅡ'ターボ	3
■CPS-2ソフト	
・マヴルスーパーVSストリートファイター	60
・X-MEN VS	20
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2	22
・バトルサーキット	10
・マーヴルスーパーヒーローズ	12
・19XX	12
・ポケットファイター	65
・ダンジョンドラゴン	10
・エイリアンプレデター	8

NMK

サンダードラゴン2	15
マッドシャーク	12

TOA PLAN

バツグン	8
お天気パラダイス	8
ナックルバッシュ	8
達人王	4
鮫!鮫!鮫!	5

彩京

戦国ブレード	15
ストライカー1945	20
ガンバード	10

SETA

ツインイーグル2	20

TAITO

G ダライアス	50
バブルメモリーズ	60
スーパーフットボール	55
バブルシンフォニー	42
パズルボブル3	47
アルカノイドリターンズ（P付）	40
ダライアス外伝	40
■その他のF3ボード	38
・レイストーム	25
・サイキックフォース	15
・ライトブリンガー	10
・アラビアンマジック	10
・ハットトリックヒーロー93	5
・グリッドシーカー	7
・ファイターズインパクト	18

TECMO

闘姫伝承	15

KONAMI

バーサスネットサッカー（C付）	60
スラムダンク 2（C付）	25
サッカースーパースター（C付）	25
セクシーパロディウス	25
ドラグーンマイト	25
GIジョー	17
ミスティックウォリアーズ	15
究極戦隊ダダンダーン	15
極上パロディウス	12
サンセットライダース	15
ハイパーアスリート	8
沙羅曼陀2	8
バイオレントストーム	17
メタモルフィックフォース	20
バッキーオヘア	10
エイリアンズ	10
アステリックス	10
ザ・シンプソンズ	7
ゼクセクス	10
エスケイプキッズ	7
ガイアポリス	10
サンダークロス	10
サンダークロス2	10
グラディウス Ⅱ	6
グラディウス Ⅲ	15
マーシャルチャンピオン	3
プレミアサッカー	3
トライゴン	8
■GXサブボード	
・セクシーパロディウス	10
・ドラグーンマイト	5
・サッカースーパースター（C付）	10
・バーサスネットサッカー（C付）	30
・スラムダンク 2（C付）	10
・極上パロディウス	1

DATA EAST

ナイトスラッシャー	20
空牙外伝	15
エドワードランディー	15
グレートラグタイムショー	12
アベンジャー	10
バックファイヤー（C付）	15

NAMCO

鉄拳3	175
鉄拳2B	45
鉄拳2	35
鉄拳	25
ダンシングアイ	42
ソウルエッジⅡ	30
ソウルエッジ	25
プライムゴールEX	15
ダンクマニア	18
ゼビウス3D／G	18
タンクフォース	18
ネビュラスレイ	8
マッハブレイカーズ	7
F／A	6
ナムコクラッシックVOL.1	10
ナムコクラッシックVOL.2	20
アウトフォクシーズ	10
ティンクルピット	3

SEIBU

雷電ファイター	63
雷電EX	25
雷電Ⅱ	25
雷電	10
バイパーフェイズワン	25
ゼロチーム	15
セイブカップサッカー	3

RAIZING

ブラッディロア	70
バトルガレッガ	35
魔法大作戦	10
疾風魔法大作戦	5

IREM

格闘野球リーグマン	15
海底大戦争	15
ジオストーム	12
ボンバーマンワールド	10
アンダーカバーコップス	10
メジャータイトルⅡ	5
R-TYPE LEO	5

KANEKO

ジャッキーチェーン	17
ギャルズパニック4	20
ギャルズパニック3	10

SEGA

バーチャファイター3（電源付）	110
ダイナマイトベースボール（P付）	120
バーチャストライカー	120
ファイティングバイパーズ	75
ソニックザファイター	75
ラストブロンクス	75
デッドオアアライブ B	75
デッドオアアライブ A	15
バーチャロン（P付）	75
バーチャコップ（Sボード）	50
ダイナマイト刑事	50
バーチャストライカー2（電源付）	430

ATLAS

怒首領蜂	75
怒首領	23
ヘブンズゲート	20
豪血寺外伝	15
豪血寺一族2	8
豪血寺一族	3
キャノンダンサー	8

BANPRESTO

クイズセーラームーン	20
美少女戦士セーラームーン	15
ドラゴンボールZ2	10
ウルトラ警備隊	10
電神魔塊	10
スーパースラムス	20
マクロス プラス	22
マクロス	5
戦国エース	10
マジンガー Z	10
アクウギャレット	15

SNK

4スロットボード	15
2スロットボード	15
1スロットボード 大	10
1スロットボード 中	12
1スロットボード 小	14
ブレイカーズ	8
得点王炎のリベロ	8
わくわく7	4
リアル餓狼スペシャル	4
メタルスラッグ	6
ネオボンバーマン	10
マジカルドロップ3	4
ダブルドラゴン	4
ソニックウィング3	4
キングオブファイターズ'96	3
キングオブファイターズ'97	45
サムライ天草降臨	2
Mr.DO!	3
ダンクドリーム	3

業者の方、大量処分OK!!その他基板高価買い取り!

販売　もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。**来店大歓迎!!**

通販　翌日商品がおてもとに!! 便利で早い**コレクトサービス**（代引き）を御利用下さい。

クレジット　その場でOK!! もちろん通販でのクレジットもOK! ………… **最高36回!**

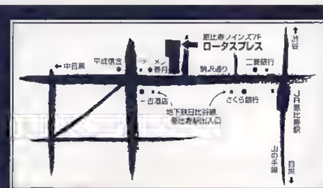
LOTUS PRESS GAME WORLD

株式会社ロータスプレス

〒150東京都渋谷区恵比寿西1-10-6　恵比寿ツインズ7F

売る方、買う方、初めての方、お気軽にTEL下さい。

TEL:03-3770-2731
FAX:03-3770-2880



『野郎島2(仮)』改め

ゲームヒーローズコレクション

コンシューマー部門大設立！

待たせたなっ!

12月3日発売

本体予価格1,380円

（宮城県　御子柴晶さん）

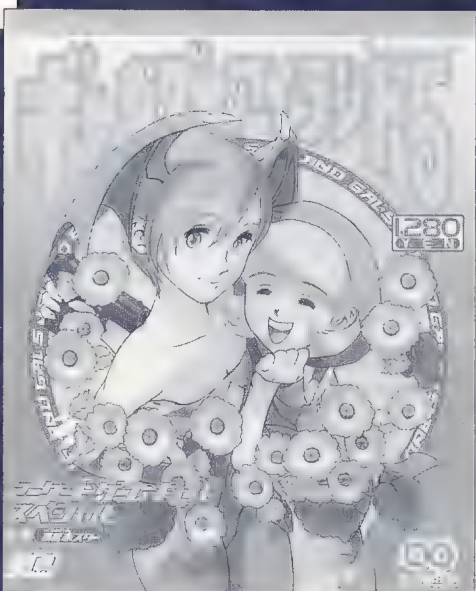


男性ゲームキャラの楽園…。女のコちゃん達待望の、あの『野郎島』が更に熱く、激しくなって帰ってきた！

前回、色々な意味で反響を呼びに呼びまくった『野郎島』というタイトルも、『ゲームヒーローズコレクション』とスリムに一新！　もうこれで、本屋さんでタイトルを叫んでも恥ずかしくないぞ！

気になる内容は、アーケード・コンシューマーを問わず、ゲームに登場するキャラクターの中から、読者の投票をもとに、究極のベストヒーローを大選出!!メーカーオフィシャルイラストをはじめ、読者投稿イラスト、文章ネタ、アンケート結果などなど…気になるゲームキャラの情報が満載。これぞまさに、男性ゲームキャラの集大成だ！

永久保存必至の『ゲームヒーローズコレクション』…。キミの投票したキャラは、果たして何位にランクインする!?



アーケードゲームギャル

ここに集結!!

IN STORE NOW!!

アーケードゲームギャルが一堂に会した恒例の『ギャルズアイランド』が、強力にパワーアップして帰ってきた!!注目の人気ランキングからアイランド、毎回おなじみの豪華企画モノなどなど、アーケードゲーム界に華を添える珠玉のシリーズ第5弾、人気沸騰発売中!!

絶賛発売中!

本体予価格1,380円

ギャルズアイランド5

GAMEST 11月30日号増刊

ゲーメストビデオVol.39

怒首領蜂

全国にきらめく幾多のシューターたちへ…

価格：5800円（税別）
商品番号：GV-39
12月5日発売!!



君の声は届いていた…熱望切望待望の「怒首領蜂」ビデオついに完成!!



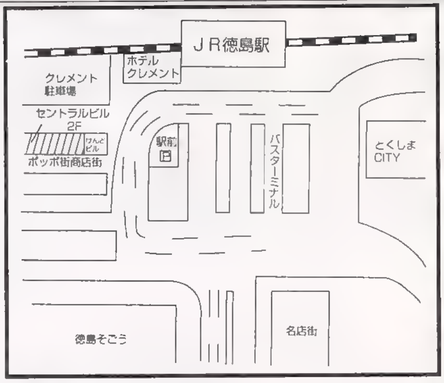
☆C-TYPEによる、全国一スコアラー「ZBL-NAI」氏のプレイを完全ノーカット収録!!

さらなる高みを目指す貴方に送る至高のビデオ!!

※前号で紹介したものから、内容が若干変更しております
悪しからず御了承ください

今月の本屋さん：南海ブックス





営業時間 10:00〜18:50（年中無休）

●お店からひとこと

明るく活気溢れる当店へ、ぜひ一度お越しください。ゲーム本やコミック、同人誌はもちろん、TCG、ゲームグッズ、GK等の商品も豊富に取り扱っています。今年8月には、店舗をセントラルビル2Fに移し、以前より広くなって、すべての面でパワーアップしています。

中には、お店に来ることができないという方もいらっしゃるかと思いますが、ご心配なく。通信販売もOKです！皆様のご来店、お電話でのお問い合わせ、お待ちしています。

●お問い合わせ先

徳島市寺島本町西1丁目
ポッポ街2F
電話 0886（26）6368

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部 小林・渡部
TEL 03（3293）9326

『SOLITARY No.6』

出題：APAPA

	ピ		リ	□	ッ			ゴ
リ		ッ		ラ		ン		
	ラ						ド	
ピ		リ		ッ		ラ		ン
	ッ						ト	
ラ		ン		ト		ド	□	ス
□	リ				□		ン	
		ラ		ン		ト		ド
ゴ			ト		ド		ス	

さてさて、去年の6月以来のソリタリィパズル。こんなに間が開いていたとは思わなかった。解き方、忘れてないかな？

〔解き方〕

さて今回は「ドラゴンスピリット」の9種類の文字を、問題のマスに収めてもらう問題だ。

収める条件は「縦の9列、横の9列、さらに対角線斜めの2列それぞれに、9種類の文字が各1コずつ入り」「太線で囲われた3×3の枠内にも、やはり同様に各1コずつ入る」という2つだ。

そうしてすべてのマスに文字が入ったところで解答は、「二重枠に入る4つの文字」とするぞ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、12月15日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『SOLITARY No.6』係あてに送って欲しい。

正解者の中から羊質虎皮でない5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題や問題アイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当落選には関係ないけど、字はなるべくきれいに書いてくれるととても嬉しいのだ。では、ミスに気をつけて解くのだっ!!

当選者発表

さて『ゲーム探求』パズルの正解率は75%。正解者難易度アンケートはVH2%H13%N15%E26%VE44%と、ベリーイージー中心の結果となりました。厳密に言うと、実は「神凰拳」が「神鳳拳」になってたり、「餓流禍」が「餓流渦」になってたりしたんで、正解者は激減して、完全な正解者は、山形県の渡辺洋君だけになります。てなわけなんで、この2ゲームに関しては、解答に書いてても書かなくてもOKということにしました。

キャラ当てクイズの正解は、イマイチ出回りが悪かったせいか、ゲームはいい出来なのに、対戦の盛り上がりが弱かった、ティンクルスタースプライツのドラゴン娘、リアリーテイルちゃんでした～☆

当選者

PN XCT君（北海道）
PN MK-Ⅱ君（茨城県）
鈴木寛之君（栃木県）
野口直紀君（長崎県）
渡辺洋君（山形県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

山田しお君、載せたかったんだけどハガキ汚れちゃってたよう、残念。きたかみ唯さん、僕も涙ポロポロになるので、ゲーム始める前にハンカチ用意します。あとむら君、臥竜は確かに本来はガリョウですな。倉持誠君、ハガキは縦のほうがいいです。三国ゆうきさん、覚えてるよ。神宮邸君、後ろ向きというより、前向きだと思う。花谷秋美さん、本能に弄ばれずに、本能を弄ぶのだ。清島白狗君、僕は編集部に届いたハガキを、全部まとめてから受け取ります。んで、15日に届いたハガキならOKです。ってなわけで今回はこれまで。それではまた次回のパズルコーナーで、システムチ～エ～ンジ☆

今月の残念賞



PN 山本香織さん（石川県）
今回のM改ハガキはこれだっ。女の子の学生服はよいが、逆は～。



PN 北原386君（北海道）
あう、スマンです。デバッグしてくれる人がいないんですよぉ。



PN Mr.Mt君（神奈川県）
パズル本を出すとしたら、一冊に何問くらい問題が欲しいかな？



PN 水野架那さん（北海道）
今回のキャラ当てクイズはこのハガキかもぉ～。あう、伝染った。



PN 樹君（北海道）
パンプレですな。あ、べつにマイナーなのを選んでんじゃないぞよ。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび SPECIAL

第79回

文・こーじ

K-1 GRAND PRIX '97
11・9 in TOKYO DOME
vs.アンディ・フグ戦 リポート

佐竹、宿敵アンディにリベンジならず…

宿命の対決 ここに再び

あれはちょうど1年前の10月…。横浜アリーナで行われた「K-1 STAR WARS '96」まで遡らなければならない。

しばらくK-1のリングを遠ざかっていた佐竹が、1年5ヶ月ぶりにK-1のリングに戻ってきた。その相手を務めたのが、時のK-1王者、アンディ・フグ。

誰もが佐竹の復活を信じてやまなかったが、勝負の世界はかくも非情…。

5R、佐竹の判定負け。

やはり、1年5カ月のブランクはいかんともしがたかったが、それにも増して気になったのが、随所で積極性に欠ける、佐竹の試合ぶりだった。

「気持ちが全然前に出てませんでしたね。また、一から出直したいと思います」

試合後の佐竹は、確かにこう語っていた。

あれから1年。

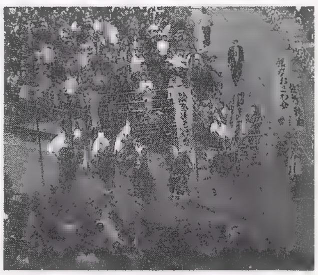
見違えるほどの体つき、気合いのこもった闘志溢れるファイト。まさに一からの出直しで、この1年間を闘ってきた。

そして、その集大成となるのが、このK-1グランプリ'97のトーナメントだった。この大会を制してこそ、晴れて完全復活を遂げることとなる。

大阪ドームで行われた、トーナメント1回戦では、巨漢ジャン・リビエールを再延長の末、判定勝ち。合計7Rもの間、常に積極的に攻撃を仕掛けていったその姿勢は、間違いなく、格闘家・佐竹雅昭本来の動きであった。

あとは結果を出すだけである。2回戦の対戦相手は、アンディ・フグ。復活を成し遂げるうえで、これ以上の相手はいないだろう。

勝負の時が、きた!



54000人の大観衆の声援を背に、入場する佐竹。

勝負の世界は非情なり 1R・KO負けの真実

リングインするやいなや、スクリーンに佐竹の顔がアップで映し出される。気合満点で目つきも鋭く、頼もしささえ感じる。コール時も、ガッツポーズをとることなく、ただ、対戦相手のアンディをじっと見つめていた。

そして、運命のゴングが鳴った。

ゴング開始と同時に、猛然とアンディに突っ込み、パンチのラッシュ、ラッシュ、ラッシュ!

「とにかく後のことは考えずに、積極的に前へ出ていきます!」

試合前のそのコメントに嘘はなかった。佐竹の予想外の攻めに、すぐさまコーナーへと追いつめられるアンディ。

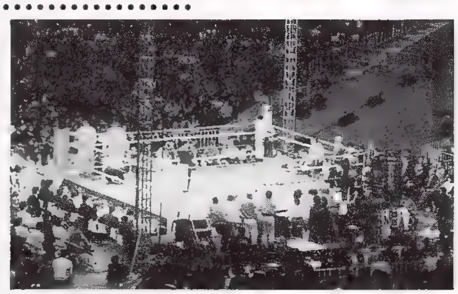
しかし、その直後。

アンディの左ハイキックが佐竹の側頭部を一閃!

ダウンする佐竹。立ち上がれ、佐竹!立ってくれ!しかし、無情にも立てず…。

1R15秒。KO負け。

あまりにもあっけなく、そして厳しい結末だった。ただ一言、残念としか言いようがない…。



ゴング開始前。この数十秒後に、あんな結末が待っていようとは…。

アンディの左ハイキックを受け、左目のあたりが腫れている。あまりにも痛々しそうだが、本人にとってそれよりも痛かったのは「1R・KO負け」という、この非情なまでの結果だろう。

しかし、私はあえて言う。結果的には裏目に出てしまったが、あの積極的な攻めは決して非難されるものではない、と。

もちろん、負けは負けである。でも、決して、これで終わるはずがないと私は信じている。対戦相手のアンディだって、このグランプリで何度も敗退しながらも、数々の逆境を乗り越えてここまできたんだ。この悔しさをバネに、ぜひとも三たび這い上がってほしい!

その気迫と闘志ある限り、あなたをずっと応援していきたいと思います。頑張れ、佐竹!

しかし、復活に懸けた気迫と闘志は、確かに感じたぞ!

次回予告! 渦中の佐竹選手を独占インタビュー。今、何を語るのか!
久々に硬派な内容で迫ってみたいと思います。お楽しみに!

連続ジャンプで さらに高得点を狙え!!

©SEGA 1997

担当：ずるずる

単発のジャンプをつなげると…な、なんと連続ジャンプに! そうなると得点が一気に上昇するのだ!

連続ジャンプでさらに稼ごう!
スコアに加算されるシステムについて

単発ジャンプの基本得点とは?

ジャンプ台を利用してジャンプ&引き波を使うジャンプの基本得点は、そのジャンプしたときの形でスコアに足される得点が決まる。芸術点&技術点が付くってとこかな。

［単発ジャンプの基本得点］

ジャンプ台での技
単発ジャンプの基本得点＝（飛距離［m］×skillpoint ※1
※2 skillpoint＝技の基本得点－{技の基本得点×0.1×（同じ技を出した回数－1）}
ウェイク（引波）の上での技
単発ジャンプの基本得点＝技の基本得点＋ジャンプした位置 ※3

※1　skillpointは最低でも元の1／10にしかならない
※2　同じ技をくり返し出すと得点が低くなる
※3　ジャンプした位置が引波の中心に近いほうが高得点になる

連続ジャンプの基本得点とは?

ジャンプ台が近いところが存在するけど、ここでジャンプをつなげていくと…点数がやけに多くなる！それは…、

［連続ジャンプの基本得点・その1］

1回目ジャンプの得点	1回目単発ジャンプの得点
2回目ジャンプの得点	1回目単発ジャンプの得点＋ 2回目単発ジャンプの得点
3回目ジャンプの得点	1回目単発ジャンプの得点＋ 2回目単発ジャンプの得点＋ 3回目単発ジャンプの得点
⋮	⋮

つまり

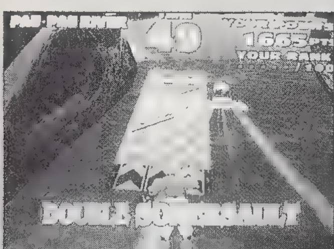
［連続ジャンプの基本得点・その2］

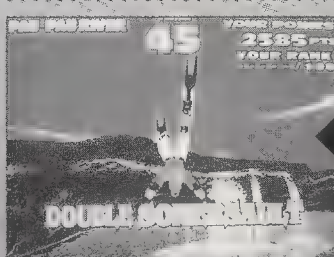
n回連続ジャンプの得点
1回目単発ジャンプの得点×n＋ 2回目単発ジャンプの得点×(n－1)＋ 3回目単発ジャンプの得点×(n－2)＋ ⋮ n回目単発ジャンプの得点

というわけ！稼ぎはこれでかなりのものに！でも技を変えるのがちょっと大変かも。

連続ジャンプをする上で気をつけることとは?

連続ジャンプで気をつける点は、まず2つ目、3つ目のジャンプ台の位置をきちんと把握しておくこと。これを忘れると着水した目前にジャンプ台がない！なんてことに！これでは意味はないので、まずその部分を解消する。その上で次にやることは技を変えていくこと。これにより得点の上昇率を上げたい。







ジャンプ台の位置を把握し、そして距離を気にして飛ぼう！

ジャンプの種類を変えないといけないわけだが、ここで考えてほしいことは、2つ目、3つ目ではまだ出していない技でジャンプすること。これによりスキルポイントを下げないようにして稼ぐのだ！
あとはジャンプ台とジャンプ台の間の距離に気をつけること。大エアだと…間に合わないことも！どうする？



基本得点からスコアになるには?

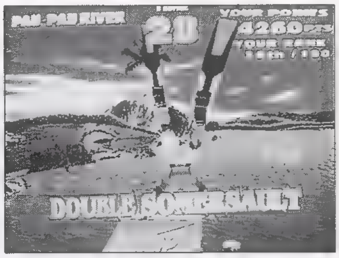
大小のエアがあってさらに引き波のエアもある。これだけの技をしっかり出しつつ稼ぐわけだが、そこでいかに高得点につなげるかだ。

［スコアに加算される得点］

単発及び連続ジャンプの基本得点に…	
着地に失敗した場合	×0.7
後ろ向きにジャンプ台に進入した場合	×1.3
連続ジャンプだった場合	×1.5

を計算したものが加算されてスコアとなる

飛距離や、着水時の状態がチェックされるのだから、1つ1つのジャンプはかなりの緊張度をもって飛ばなければ高得点は出せない。まあハイスコアを狙うなら当然の苦しみ（楽しみ）ではあるけどね。



いろいろな要素が組み合わされて得点が出る。奥が深いよね！

どうすれば得点が上昇するのかをまず把握することで、ジャンプをより楽しめるようになるはず。あとはどこまで自分を追い込めるか！「S」ランクは見えるか！



キャラクターでターンやジャンプがしやすくなる!

さて技を入力するのはプレイヤー自身となるが、それをより効果的にするのがキャラ。

SHAMPOO



TURN☆☆☆☆
JUMP☆☆☆

TAKUTO

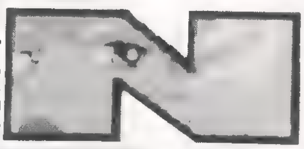


TURN☆☆☆
JUMP☆☆☆

4タイプある中から自分の得意なところ、苦手なところをしっかりサポートしてくれるキャラを選ぶといい。

例えば、「上級」ならターンが難しくなるからLENNYにするとか。君はどうする？

LENNY



TURN☆☆☆☆☆
JUMP☆☆

ROZZMAN



TURN☆☆
JUMP☆☆☆☆☆

ミスをする部分を徹底的に直す攻略！
上級コース後半編

SCUD RACE plus™

さてきついカーブが存在する後半へ！アクセルワークを完璧にして上を目指すぞ！

担当：ずるずる

ラインの上にマシンを乗せよう！
上級コース 後半編

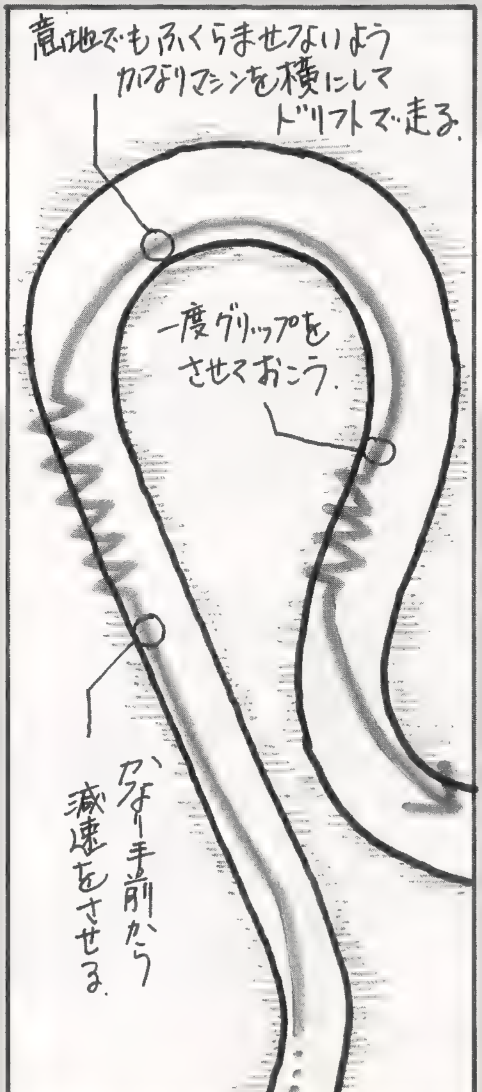
今回は「上級コース」の残り、後半に入っていく。

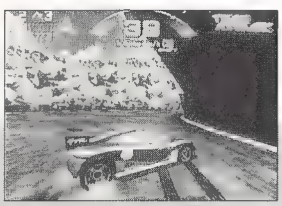
後半で気をつけることは、ミスをしやすいきつく大きなカーブが多いこと。そのためライン通りに走るのはきついが、安定してくれれば確実に速く走れる！まずは基本を作ることから始めよう！

きついカーブ入り口！まずは進入から！

右へ、そして左へと大きくきついカーブが続くところへ。

ここは、今まで培ってきたテクニックを駆使し、ドリフト走行でラインを作る。





1つ目の右カーブでは、角度とアクセルワークを学習したい。

まずはオーバースピードにならないよう、思いきりブレーキを踏み、落ちすぎている状態でドリフト走行へ！

そこでマスターするのは、ライン通りにインを通りつつドリフトすること。アクセルワークを完璧にしていく。

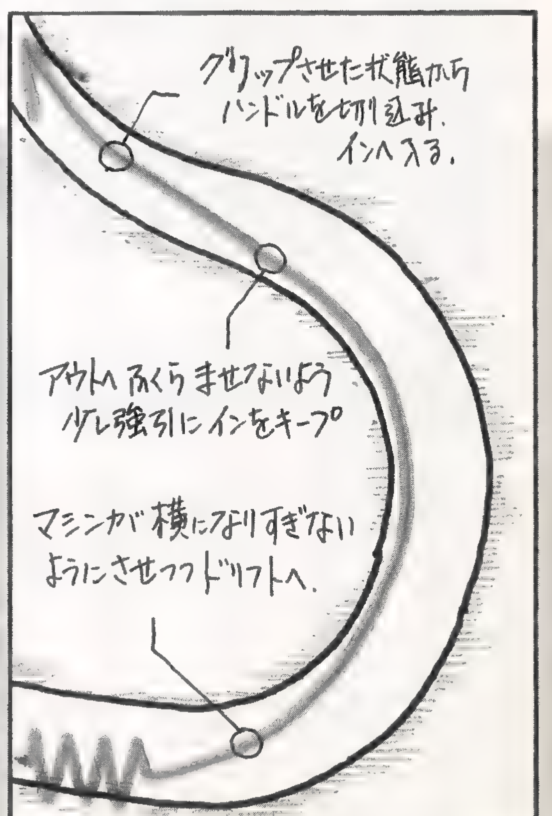
きついカーブの切り返し滑らかなラインで！

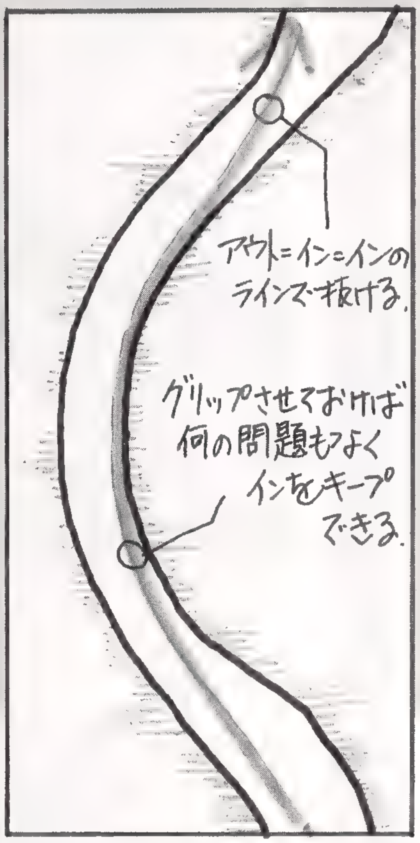
カーブの切り返し部分では一度グリップ走行にし、次の左カーブに入るための角度調整を行う。スピードは十分に落ちているはずなので、楽に角度を合わせられるはずだ。



切り返すところで一度安定した状態にし、ミスを抑えられるように！

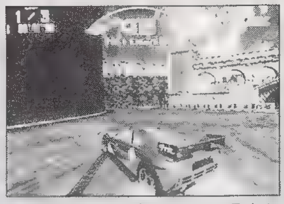
角度を合わせたらアクセルを緩めてテールを振り出し、ドリフト走行へ。でもここ、振りすぎると後が大変だぞ！





2つ目の左へ！ドリフト走行へ！

ドリフト走行でインを通っていくが、ここはその先に控えているトンネルの入り口(右カーブ入り口)へのラインを合わせるために絶対にふくらまないようにしたい。


2つ目の左カーブは、あまり角度をつけると戻せなくなるので注意。

あまりクルマのテールを振り出さないようにし、早めにグリップを取り戻せる状態にしておくことがポイント。

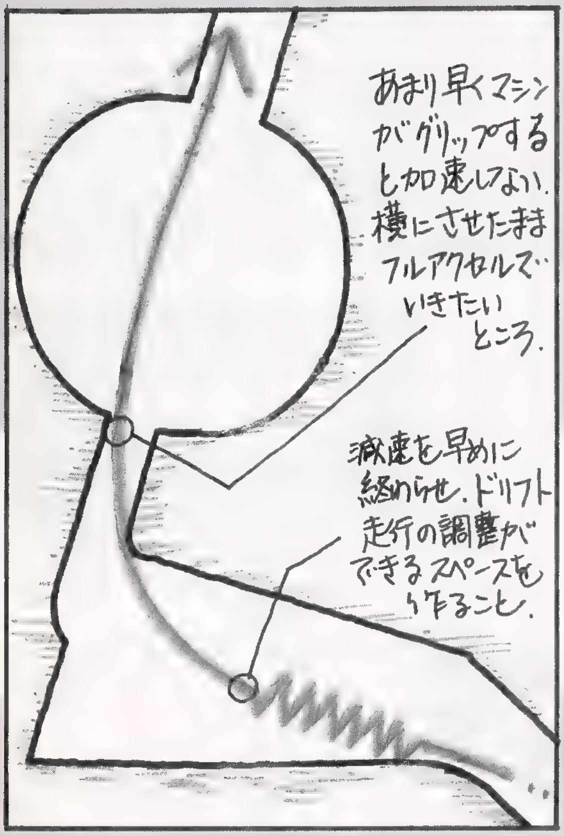
少し強引だが、カウンターをあてて戻すのもいいだろう。

トンネル手前ではグリップ走行へ！

しっかりタイヤが路面をかんだ状態にしてトンネルへ。

ここでグリップできていないと、トンネルに入った瞬間、ウィリー状態になる！非常に不安定な状態なのでミスを犯しやすい。そうならないようにし、しっかりインをキープしてトンネルを脱出する。微妙な操作が必要になるぞ。


コース幅を最大限に使って少しでも左に寄れるようにする。



角度を合わせて！あとはアクセルワーク！

図にあるように、闘技場の前の広場に出るまで、建物にギリギリまで近づくようにしながらラインを作る。

さて難しいのがこの先の闘技場への入り口。ここへドリフト走行をしながら入る！

ラインを図で見ると楽そうであるが、実際にプレイをするプレイヤーの目には針に糸を通すほどのレベルに見える。


早めにドリフト走行に入り、角度とスピードを合わせる訓練をしよう。

それも当然！ドリフトしながらあの狭いところに入っていくのだから…。少しでもアウトからと思うと戻ってこれないし、かといって減速しすぎるとドリフトする意味がなくなるし…。ここは安定するまでは肝だめし的な場所になるだろう。やり込み重要！

少しずつスピードを上げていこう！

非常にテクニックを要する「上級コース」であるが、安全に走ることに徹すれば意外に早くライン通りに走れるようになる。タイムアップはそこから始まる。少しずつ、少しずつアタックしていこう！

「市街地コース」を攻める！これが難しいのだ！

LE MANS 24™

ハンドリングの技術力が要求される「市街地コース」であるが、コースの難しさに加えていかにそれをクリアするか！ ATでライン通り走ることに徹しよう!!

担当：ずるずる

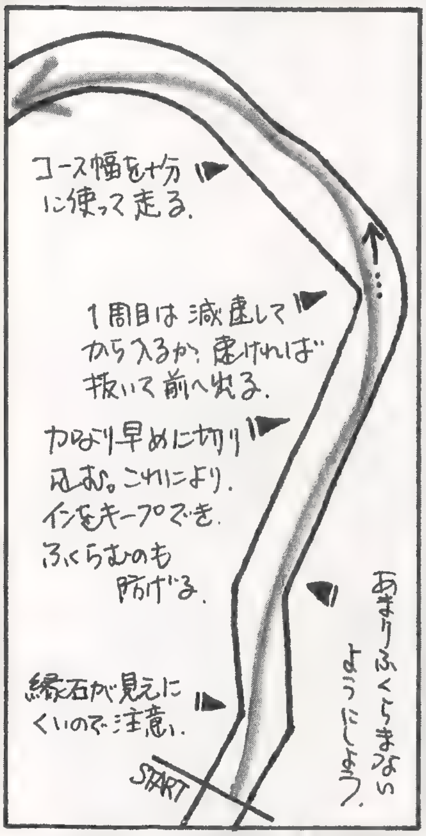
スプリントレース 市街地コース

3ラップで1位を目指す！

タイトルとなっているコースとは別の設定として存在しているこの「市街地」コースであるが、ここでのレースは耐久ではなくスプリントレースとなる。が、なんとここでは、ステアリングの反力は意外に強いので、まずこの部分に気を使うようにする。コースもそうだが、難度も高いので、気合を入れて走るぞ！

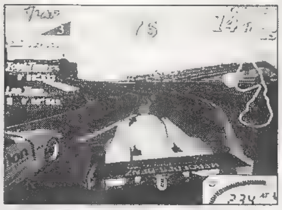
前半 ヘアピンがポイント！

このコースを攻める上で注意したいのがコントロール。でも反力のあるハンドルを考えると…確実性を取り、ATで走り、ラインを作るぞ！



スタートは、タコメーターで、イエローのところに入らないように気をつけて待ち、アクセル全開でスタートへ。

軽く左、右と切り1つ目のきつい左へ。1周目では、14位のマシンがジャマになる！ アクセルを緩めて、ぶつからないようにしてクリアし、次のカーブへ進むぞ！



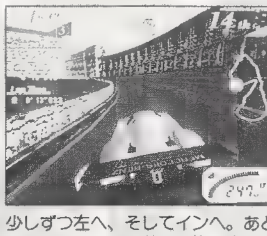
スタートで成功すれば（このマシンなら）ここで抜け出せる！

2つ目の左カーブでは、アウトから進入し、インで抜ける。ただしライバルがインにいたらそのアウトを走ること。

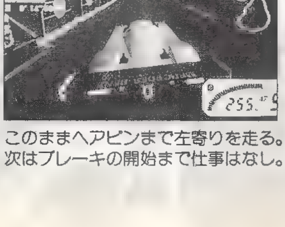
できるだけ弧を大きくして曲がると、確かにスピードは落ちにくくなるが逆に加速しにくくなるので注意。

さてヘアピンへの進入だが、手前でまず完全に減速（アクセルオフのフルブレーキで）を終了させてからハンドルを切り込むようにする。これによりオーバースピードというふくらむ要素を無くすことができる。あとは減速開始のポイントを把握すること。かなり早めで始めて、少しずつ攻めると上達が早いぞ！

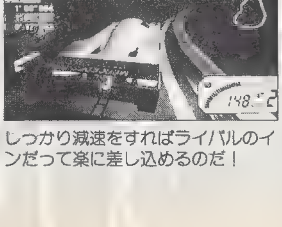
ヘアピンの失敗の多くは、ほとんどが減速開始が遅いこと。これによりインに入れずさらにハンドルを切るためにグリップを失い、外へふっとんでいってしまうのだ。



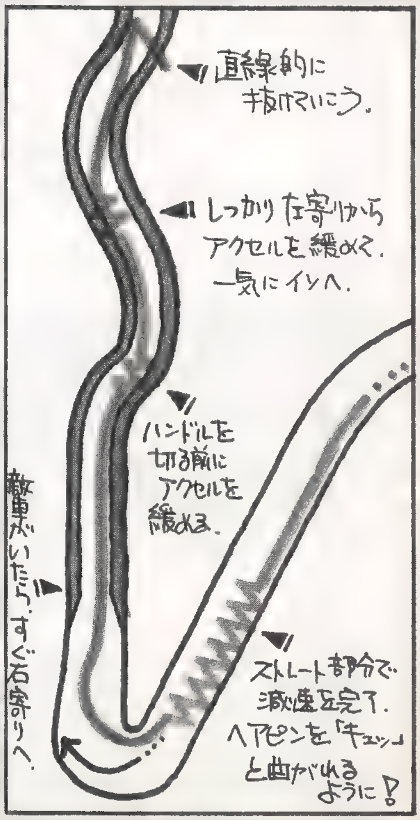
少しずつ左へ、そしてインへ。あとはこのままインを通って抜け出る。



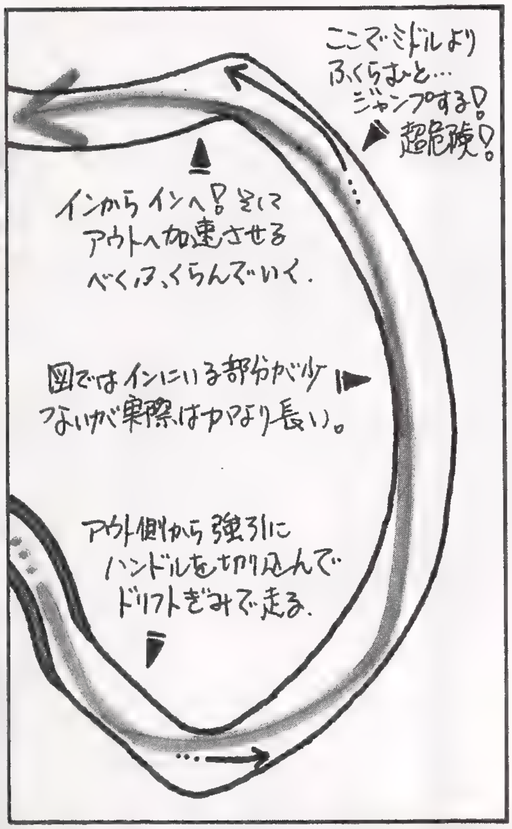
このままヘアピンまで左寄りを走る。次はブレーキの開始まで仕事はなし。



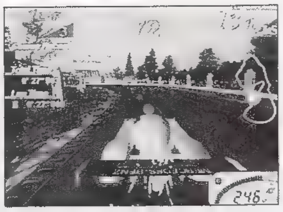
しっかり減速をすればライバルのインだって楽に差し込めるのだ！



後半 街中が難しい！

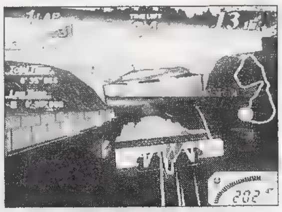


ヘアピンを抜けるとコース幅が狭くなる。右、左、右、左と曲がるが、ポイントとなるのは2つ目と3つ目のカーブ。ここで早めにアクセルオフをしてインを通れるように。


2つ目の左の手前でアクセルオフをして進入。次の右もアクセルオフだ。

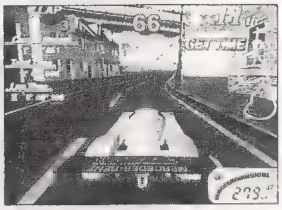
下りつつ左へのきついカーブでは、全開のままでOKだが、早めにそして強くハンドルを切り込むことでドリフト状態にし、ふくらむのを抑える。あとは戻して直進ー

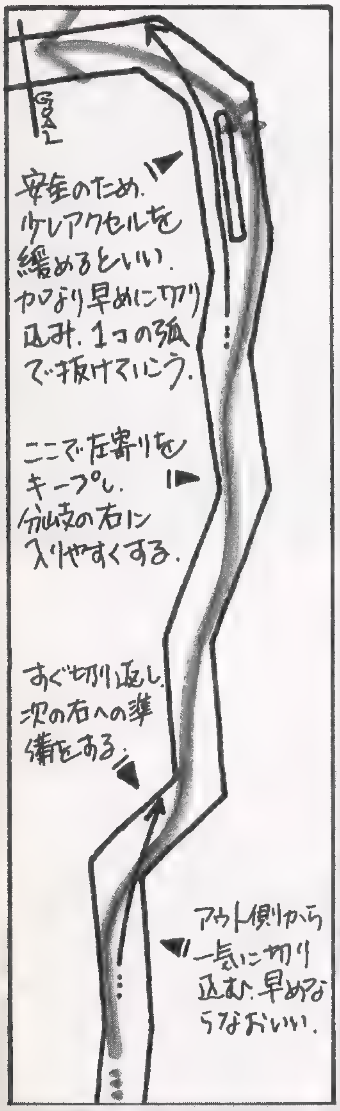
左への大きいカーブでは、ライバルがいなければインベタで走る。少しでも離れると…ジャンプするので注意！


アウトから強めにハンドルを切り込んでふくらむのを抑え込む！

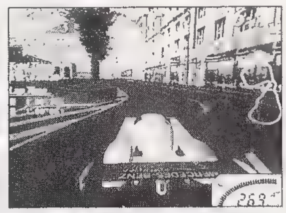
街の中に入るとタイトなカーブが続々とやってくる。まずはコースを暗記すること。

暗記できたところで、早めに、そしてきつくハンドルを切るところをチェックしていく。それがわかれば図に描かれているラインの意味がわかってくるだろう。少しでも直線的に走るためにだ。

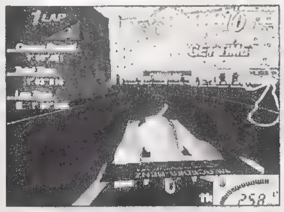

街の中への1つ目の右。強めに切り込んですぐ左へ切り返すぞ！



終盤のポイントは、ガード下を過ぎてから。まずは少し右へ曲がったあとの分岐。できればここは右へ。そうすれば次の左の進入が楽になる！


分岐では右へ。これで最後のところを高いスピードでクリアできる。

そこから一気にゴールまで1つの弧で抜ける。早めに切り込めばの話だけどね！


早めに切り込んでいき、大きな弧を描きながらロールまで曲がる！

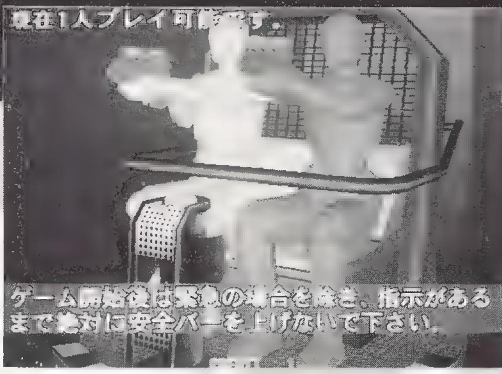

ぐわーっ！右にいるのが1位で走っていたヤツ！そう、9-7Kだ!!

アトラクションとなって THE LOST WORLD JURASSIC PARK™ リニューアル!

ロストワールドスペシャル

R360以来の超大型筐体「ロストーワールド」が遂に発売！異なった設定とゲーム内容を紹介だ。

担当：キャサ夫



ゲームをプレイする前の注意点。アトラクションですからね。

9月18〜21日にかけて開催されたアミューズメントマシンショー(AM)。セガブースにここでお目見えしたのがロストワールドのニューバージョンとなる〝ロストワールドスペシャル〟だ。

今現在、アーケードに置かれているDX筐体も室内型となっているので、なかなかの迫力、臨場感を味わうことができる。しかし、ロストワールドスペシャルではさらにその迫力が増大！その理由にまずは筐体がさらに巨大に！

今までのDXに比べモニターがプラス30インチ。つまり、80インチのモニターを目の前にしてゲームを楽しめるのだ。さらにはサウンドを強化！DX筐体でも十分な重低音だが、さらに床が振動する〝ショックウェーブシアターシステム〟が強化されたワケだ。これでなおさら臨場感が増すことになる。

次にスペシャルバージョンならではのパワーアップが…。なんとそれはシートが可動することだ！可動範囲は360度回転となっていて、実際に恐竜の攻撃を受けたときによる衝撃、横Gが体感できるようになっているのだ。まだまだほかにもパワーアップは成されている。ライフル銃に反動を付け加えることによって、実際に銃を撃っているかの感覚を体験できる（でも銃がちょっと重くなった）など、もうただのゲームではなくなってしまったのだ。

とはいうものの、実際にロストワールドスペシャルバージョンをプレイするには各地域の大型アミューズメントセンター〝セガジョイポリス〟まで足を運ばなくてはいけない。つまり、もともとスペシャルバージョンは〝アトラクション〟として作られたワケ。しかし、それではもったいないからなのか、今年度中に手軽にいって遊ぶことができる読者が行きつけとなっているゲームセンターに入荷するのだ（でも、やっぱり大型ゲームセンターだと思うけど）。

というわけで、ロストワールドスペシャルが入荷される店舗を次回から紹介していこうと思う。ちょっと足を伸ばしてプレイしてみてはいかがかな。

スペシャルになっての変更点

ロストワールドスペシャルバージョンは筐体が変われば、ゲーム内容にもちょっと変更が成された。まあ、その内容のほうは後々紹介するとして、まずは操作関連の説明をしていこう。

●ライフル銃の変更

紹介のほうでも簡単に触れたが、銃の上部にスコープのようなものが付いた。それが撃ったときの反動を作るためのものだ。これによって多少銃が重くなったので、腕をつる人もいるかも…。

銃の最大の変更点は〝リロード〟がいらなくなったこと。以前では恐竜の数が多く、リロードミスでダメージをくらったりなどがあったが、今回は何も考えずに乱射してOKだぞ。その点で考えれば女の子、素人には親切設計といった感じだ。

●ライフ設定

ノーマルバージョンでは設定されているライフ3つがなくなった時点でゲームオーバーとなっていた。しかし、それにも変更が成された。

スペシャルバージョンでもライフ制にはなっているのだが、〝3つ〟という数ではなく、写真の通りゲージになったのだ。具体的に説明すると、一応このゲージライフにも攻撃をくらえる回数が決まっていて、ゲームの設定で3〜16と異なる。

なお、2人同時プレイをしたときはライフも協力制になる。つまり、1人でも2人でもライフの量は同じということだ。付け加えると、2人同時プレイをしている場合、ライフゲージがなくなると2人同時にゲームオーバーになる。

●得点システムを削除

スナイプショットなどのコンボをつなげて得点を稼ぐのも1つの楽しみだったが、アトラクションということで得点表示がなくなった。

だが、得点表示がなくなっただけで、ヒット時の性質（スナイプショットなど）は従来通り。恐竜がたくさんいるところでスナイプショットを決めれば、今まで通り周囲の恐竜の攻撃を止めることができるので重要なことに変わりはない。

●アイテムの有無

仲間を助けるともらうことができるアイテム。これは変更というよりも、根本的にステージ構成が変わったためになくなったアイテムなどがある。1つはチョコレート&ライフ。ライフシステム自体が先ほど説明した通りになったため、1回復というのがなくなった。

そのほかでは武器となるライトニング、レーザーサイトなど、これらはそのアイテムをもらうことができるステージがカットされたのでなくなってしまった。

●ゲームオーバーの条件

ノーマルバージョンのロストワールドでゲームオーバーになってしまうのは、ライフがなくなってしまったときだけであった。しかし、スペシャルはあくまでもアトラクション。ライフがなくなったときのほか、イベント失敗時でもゲームオーバーになってしまう。詳しい説明はこれから紹介するステージ説明のほうで述べよう。

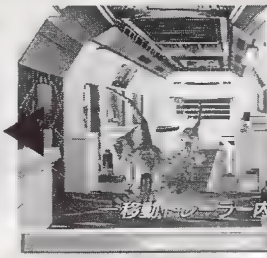
STAGE 1 —THE MOBILE TRAILER—

ステージ1は前作4面だったトレーラー内部からのスタートになる。恐竜の攻撃も少なく、短いステージ構成になっている。

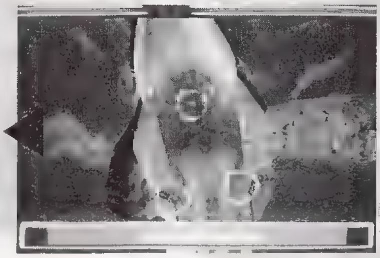
はじめ恐竜が3匹突撃してくるので、速攻始末する。すると、次に前作同様トレーラーの外にママT−REXが出現。トレーラーの窓を叩き割

イバラの攻略シルクロード、最終地点はここだ!!

ゲーム開始はトレーラー内部から。まずは3匹の恐竜だ。



口を開けるとサイトが出現。3つしかないから簡単だ。



このT-REXの攻撃は2回あるぞ。

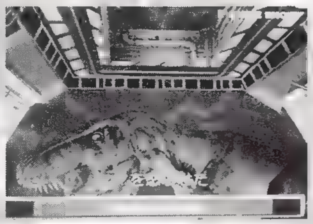


ってからの攻撃だ。2回とも口の中にサイトが3つ現れるので、速やかに撃とう。

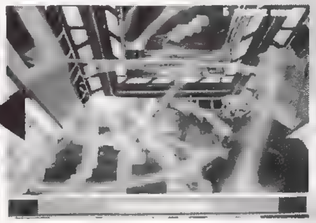
後ろに置いていたちびっこ恐竜がさらわれる。これでママT-REXが怒ってトレーラーの屋根を壊し、投げてくる。ここはサイトが3つ表示。左から順番に落ち着いてショットしよう。

これでステージ1は実質クリアになる。が、突然仲間が2人現れてステージの選択を迫られる。

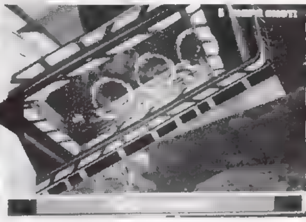
そのステージというのが前作の1面後半"JUNGLE"と2面の"LAKE SIDE"だ。今回はこのようなステージ構成になっているのだ。



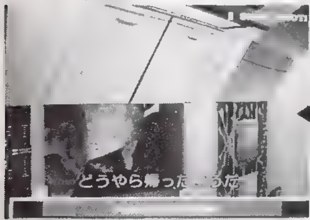
ちびっこ恐竜保護がばれてママを怒らせてしまった…。



トレーラーの屋根をバキバキ…。



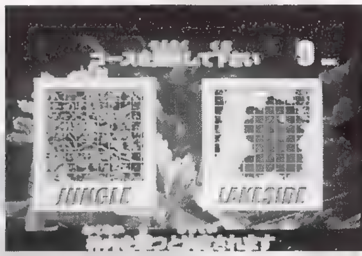
フン!!と投げてくる。3つあるサイトを撃たないとダメージ1。



ママが帰っていったらステージ1は終了だ。



ん?コースが2つあるの…。



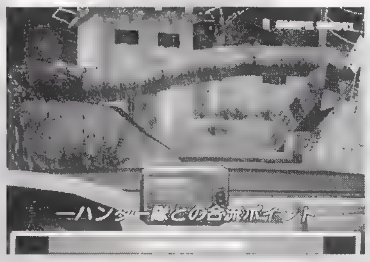
JUNGLE or LAKE SIDEの2つから選択だ。



ステージ分岐 …左コース"JUNGLE"

前作1面の補修面になるハンター隊との合流ポイントからはじまり、ちびっこ恐竜がたくさん出現した大木前がスタート地点となる。ここで仲間(ここの仲間には写真の通りちょっとしたお遊びが入っているぞ!)が現れ「なんだコイツは?」で、エリマキトカゲ似の恐竜ラッシュがはじまる。

茂みの中から顔だけを出している恐竜などがいるので、意外に見落としがちになってダメージを受けてしまうときがあるので注意。



JUNGLEステージのスタート地点はここからだ。



仲間が現れて、なにか怪しいものを…。



「うぉー」ここでエリマキトカゲの攻撃にあうのだ!



茂みの中に潜んでいるヤツもいるので注意。

大木前まで移動。今度はちびっこ恐竜のラッシュになる。前作でもこの場所で同様の攻撃があり、そこではスナイプショットの稼ぎ場所となった。しかし、今回は得点がないので稼ぐことができない。というよりも、その攻撃の激しさにそんなことは考えていられないだろう。

前作のちびっこ恐竜攻撃は、プレイヤーに向かって多くても2匹が飛び掛かってきた。だが、スペシャルでは最高4匹同時に攻撃してくるときもまれではない。逆にいえば1匹で攻撃してくるときのほうが少ないので、気は抜けないぞ。この攻撃が終わると、左の森の中から恐竜が4匹出現。脇にあるドラム缶を吹っ飛ば

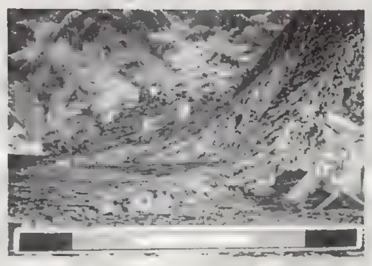


大木前の死骸に群がっているちびっこ恐竜。

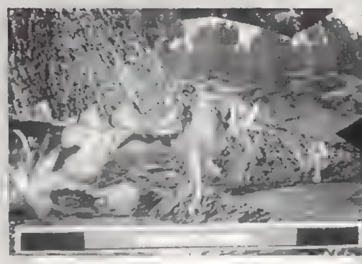


次から次へと連続で攻撃してくる。休む暇はないぞ!

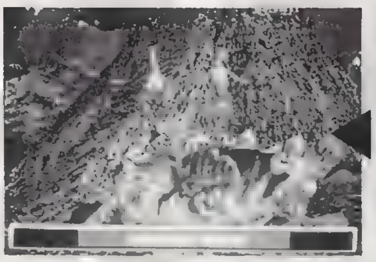
してワンショットダブルを狙え！その後、右からも4匹。続けて視点が大木前へ移動して恐竜が死骸裏右から順番に計4匹出現。これを過ぎると終了だ。



左の森の中から恐竜が…。ドラム缶を破壊して誘爆だ！



そのまま右へ移り、恐竜が木の影から4匹突進。



最後に死骸の影から連続で4匹。ここは難しい。

ボス登場 T-REX

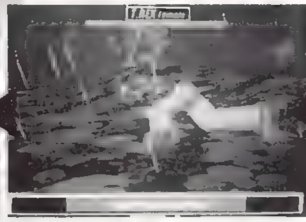
大木前の戦闘が終わると仲間が「逃げろ！振り向くな」と叫んで何人も現れる。ボスT-REXの登場だ。

意外に残虐な演出が施されているが、その演出後のT-REXによる攻撃は前作同様だ。まずは正面から噛み付き攻撃・画面左手に回っての噛み付き攻撃・大木を吹っ飛ばしての障害物攻撃・消え去る。そして最後、真っ向勝負だ。T-REXが出現するのと同時にはじめからショットを撃ち込むようにすれば、T-REXの攻撃を全部で4回で済ませることができるので覚えておこう。リロードがなくなった分、早く撃ち込めるので意外に楽勝だぞ。

コイツを倒せばステージ2 JUNGLEはクリアだ。



T-REXに追われる仲間。



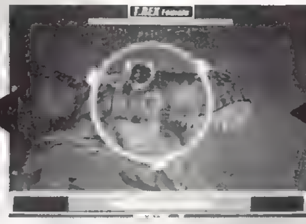
その中の1人が転んだ！早く起き上がれ…。



しかし、このあと彼は無残にも…。



一番はじめは正面からの噛み付き攻撃。



次は横からの噛み付き攻撃。



そして大木に体当たりし、破片が4つ降ってくる。



最後は噛み付きラッシュだ。常にショットしていればこれで倒せるぞ。



ステージ分岐 …右コース "LAKE SIDE"

草食恐竜の群れを掻い潜り、丘で大ジャンプ。その後、両脇が茂みになっている場面を車で疾走。背後、左右から恐竜に襲われる場面だ。

まず背後から恐竜が3匹出現し、ちょっとたってからドラム缶が4つ現れる。ここは攻撃までの時間が結構あるので、ダメージを受ける恐れはないだろう。

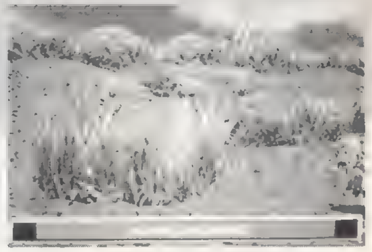
視点が右へ回転し、茂みの中から恐竜が多数出現。ものすごいスピードで襲ってくる。徐々に近付いてきてから飛び掛かってくるので、手前の恐竜から先に倒していこう。

今度は視点が左へ急速移動。右と同じように茂みの中から同様の攻撃をしてくる。これも手前の恐竜から始末していけば問題はないだろう。

左右の恐竜ラッシュを過ぎると、今度は1匹ずつ左右の茂みから突然襲ってくる場面がある。ここはちょっとでも反応が遅れるとダメージをくらうだろう。画面中央をあらかじめ狙っておき、ガサッという音とともに恐竜が出現したらショットだ！



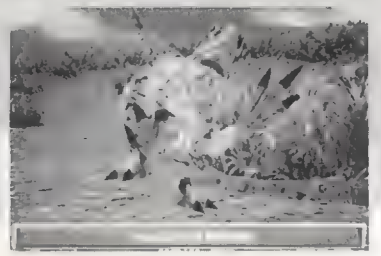
分岐で右ルートを選ぶとLAKE SIDE。ここがスタート。



茂みの中を疾走する恐竜が多数。早めに片付けろ！

最後は背後からの攻撃に移り、恐竜のリーダーが出現。このリーダー格の恐竜は頭を狙ったスナイプショットならば一撃で倒すことができる。しかし、本来リーダーの耐久値は3発となっているので、ちゃんと倒したのを確認しよう。2人同時プレイだとリーダー恐竜は2匹出現するので、特に確認が重要になる。これでLAKE SIDEの中盤まできたことになり、仲間が現れてちょっと一息。

「この先を越えれば通信センターだ」という発言後、仲間の背後から見た目は可愛い恐竜"パキケファロサウルス"



こんなに近くで出現！焦ったら負けだ。



仲間が現れて情報を教えてくれる。ん?なんか走ってるぞ…。



ドカン!!パキケファロサウルスの攻撃だ!



しっかりと頭を2発撃って仕留めるのだ。

が無数に出現する。

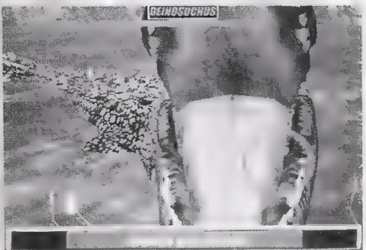
パキケファロサウルスの攻撃は単純な突進頭突き攻撃。しかし、あまりの数の多さに撃ち負けてしまう場合があるのだ。パキケファロサウルスは、胴体を撃てば1発で倒すことができる。しかし、突進攻撃を止めたいのでスナイプショットで倒したい。が、難点なのが頭だと2発撃ち込まなくては倒せないということ。

テクニックとして恐竜の顔面、喉元のあたりにヒットさせれば1発で倒すことができ、かつスナイプショットになるので動きを止めることもできる。かなり高難度だ。安全にやるならば、的確に頭を2発撃っていったほうがいいぞ。

パキケファロサウルスの攻撃を無事越えることができれば、場面は湖畔へと移りLAKE SIDEのボスと対面だ。

いきなりアップで出現 ディノスクス

前作ステージ2ボスのディノスクス。スペシャルバージョンでは出現の仕方がさらに派手になった。いきなり目の前の水中からプレイヤーをかすめるように現れ、80インチのモニター全部がディノスクスのウロコだらけになってしまう。



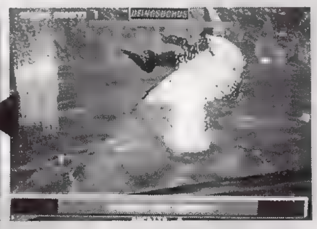
攻撃パターンに変更があり、アップの噛み付き攻撃が多いぞ。

前作では水中を漂うといった演出が施されていたが、今回のディノスクスは攻撃重視に転じている。遠間からの突撃もなくなり、ほとんどの攻撃が尻尾と接近してからの噛み付き攻撃。かなり忙しい戦いになるので、気を引き締め戦おう。

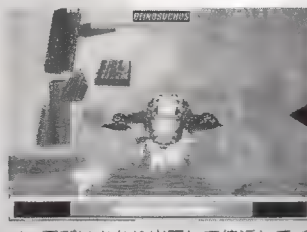


2人同時プレイ時は両方が襲われることも。サイトを撃て!

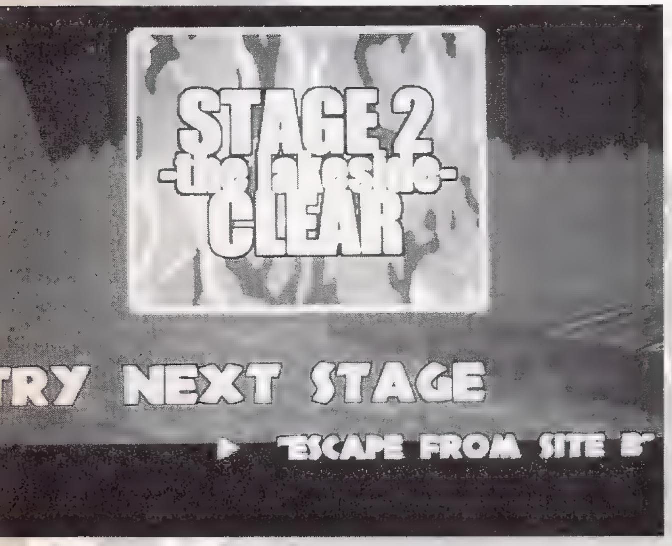
ディノスクスの攻撃パターンには変更があったが、演出的なものはない。ボスゲージをなくすと前作同様死んだ振りをして水中に…。背後から再び橋の上に出現し、這って接近してくる。ここですべてのサイトにショットを撃ち込み、体力ゲージをなくせばLAKE SIDEステージはクリアだ。



第1段階のゲージをなくすと死んだマネをする。

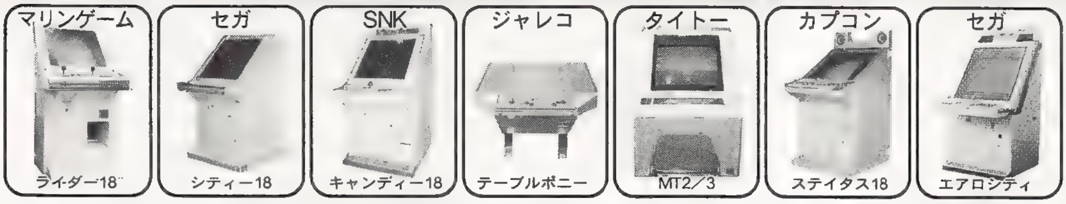


で、再びいきなり出現して接近してくる。忘れるなよ!



祝ボーナス 超お買い得セール！

9,800円均一 | **12,800円均一** | **19,800円** | **29,800円** | **その他・多数有り**



お問い合せ下さい！

- ●アストロシティー
- ●ポニー25
- ●バーサスシティー
- ●コンソレット26
- ●ブラストシティー
- ●マドンナ
- ●ポニーマークⅣ

在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

アイレム
- GPレース……12,000
- R－TYPE……15,000
- R－TYPE Ⅱ……14,000
- R－TYPE LEO……13,000
- アンダーカバーコップス……24,000
- サンダーブラスター……15,000
- スパルタンX……15,000
- ボンバーマン……12,000
- ボンバーマンワールド……18,000
- メジャータイトル2……5,000
- ロードランナー4……24,000

アトラス
- ななめでマジック……3,000
- ヘヴンズゲート……32,000
- 豪血寺一族2……8,000
- 豪血寺外伝 最強伝説……26,000
- 首領蜂……32,000
- 怒首領蜂……78,000

CPS－Ⅱ SUB
- 19XX……28,000
- D＆D……15,000
- D＆D 2……28,000
- MSH VS SF……78,000
- X－MEN……10,000
- X－MEN VS STF……48,000
- ヴァンパイア……5,000
- ヴァンパイアセイヴァー……28,000

カプコン CPS－Ⅱ SUB
- ヴァンパイアセイヴァー2……68,000
- ヴァンパイアハンター……5,000
- ヴァンパイアハンター2……78,000
- エイリアンVSプレデター……28,000
- サイバーボッツ……12,000
- スーパーストⅡ……3,000
- スーパーストⅡX……4,000
- スーパーマッスルボマー……8,000
- ストZERO……3,000
- ストZERO2……8,000
- ストZERO2アルファ……25,000
- パズルファイターⅡX……8,000
- パワードギア……15,000
- マーヴルSヒーローズ……23,000
- マッスルボマーDuo……10,000
- ロックマン2……18,000
- 虹色町の奇跡……18,000

カプコン
- 1943……15,000
- 1943改……12,000
- F－1ドリーム……3,000
- US ネイビー……15,000
- ウォーザード（M付）……38,000
- キャプテンコマンドー……15,000
- スターグラディエイター……38,000
- ストⅡ……18,000
- ストⅡ EX……58,000
- ストⅡ EXプラス……68,000
- ストⅡ（M付）……48,000
- ストアルファ2（海外）……38,000
- ストⅡ'ターボ……5,000
- ストムービー……35,000
- ストライダー飛竜……28,000
- ソンソン……18,000
- チャリオット……28,000
- ファイナルファイト……13,000
- ブロックブロック……6,000
- ロックマン……23,000
- 戦場の狼Ⅱ……22,000
- 戦場の狼（C）……12,000
- 大魔界村……25,000
- 天地を喰らう2……15,000
- 闘神伝2……28,000
- 魔界村……15,000

コナミ
- THE ハスラー……4,000
- ヴァーサスネットサッカー……68,000
- ガイアポリス……15,000
- グラディウスⅡ……30,000
- ゴルフィンググレイツ……12,000
- ゴルフィンググレイツ2……18,000
- サッカースーパースターズ……28,000
- スラムダンク……15,000
- スラムダンク2……38,000
- セクシーパロディウス……28,000
- だい好キッス……38,000
- ツインビーヤッホー……25,000
- ときメモ対戦ぱずるだま……28,000
- コナミ，とべ・ポリスターズ……38,000
- ハイパーアスリート……18,000
- ハイパーオリンピック……12,000
- パロディウスだ……8,000
- メインスタジアム……5,000
- 極上パロディウス……18,000
- 沙羅曼蛇……35,000
- 沙羅曼蛇2……28,000
- 実況パワフル野球'96……8,000
- 出たな！！ツインビー……5,000
- 進め対戦ぱずるだま……12,000
- 対戦とっかえだま……38,000
- 対戦ぱずるだま……23,000

ジャレコ メガシステム SUB
- o－47ACES……3,000
- エンジェルキッス……3,000
- グラティア（新品）……25,000
- ゲーム天国……3,000
- スーチーパイ2……3,000
- テトリスプラス……8,000
- 流星雀士キララスター……6,000
- 湾岸戦争……3,000

ジャレコ
- P－47……18,000
- ぶたさん……28,000
- 銀河任侠伝……15,000

セイブ開発
- ダイナマイトデューク……12,000
- バイパーフェイズワン……28,000
- 戦球……38,000
- 雷電……10,000
- 雷電Ⅱ……28,000
- 雷電DX……38,000
- 雷電ファイターズ……78,000

セガ ST－V SUB
- イントロドンドン……3,000
- エジホン探偵事務所……3,000
- グルーヴオンファイト……18,000
- ゴールデンAXEデュエル……2,000
- コラムス'97……12,000
- サンドアール……5,000
- ダイナマイト刑事……15,000
- デカスリート……8,000
- バーチャ キッズ……2,000
- バーチャ リミックス……2,000
- ぱくぱくアニマル……2,000
- ファイナルアーチ……3,000
- ファンキーヘッドボクサー……5,000
- ぷよぷよSUN……18,000
- プリクラ大作戦……5,000
- プロ麻雀 極スペシャル……12,000
- ペブルビーチ……8,000
- 紫炎龍（新品）……50,000
- 上海万里の長城……20,000
- 水滸演武……3,000
- 蒼穹紅蓮隊……8,000

セガ
- D・Dクルー……4,000
- M．V P……1,000
- イチダントアール……6,000
- コラムス……5,000
- コラムス2……3,000
- シャドーダンサー……5,000
- スタック・コラムス……4,000
- ずんずん教の野望……8,000
- ソニックブーム……5,000
- ダークエッジ……12,000
- タントアール……3,000
- チャンピオンベースボール……3,000
- テトリス……5,000
- ファンタジーゾーン……18,000
- ぷよぷよ……5,000
- ぷよぷよ通……8,000
- フラッシュポイント……3,000
- ブロックアウト……3,000
- ブロックシード……3,000
- ペンゴ（C）……15,000
- ボトボト……3,000
- モンスターレア……12,000
- 登龍門……5,000

タイトー F－3 SUB
- あっかんべーだ……3,000
- アルカノイドR（P付）……28,000
- エレベーターアクションR……5,000
- カイザーナックル……3,000
- クレオパトラフォーチュン……4,000
- ダライアス外伝……12,000
- パズルボブル2……3,000
- パズルボブル2X……5,000
- パズルボブル3……25,000
- ハットトリック'95……3,000
- バブルシンフォニー……5,000
- バブルメモリーズ……12,000
- 逆鱗弾……3,000
- 究極タイガー2……8,000

タイトー
- GダライアスVer2……78,000
- NBA JAM……15,000
- NZランドストーリー……10,000
- アルカノイド（P付）……5,000
- サイキックフォースEX……18,000
- スペースインベーダーDX……5,000
- タイガーヘリ……12,000
- チャンピオンレスラー……3,000
- トップランキングスターズ……8,000
- バブルボブル……25,000
- ファイターズインパクトA……18,000
- まじかるでーと 1……18,000
- まじかるでーと EX……23,000
- レイストーム……48,000
- レイフォース……18,000
- ワードナの森……10,000
- 火激……3,000
- 奇々怪界……28,000
- 究極タイガー……8,000
- 大旋風……15,000
- 忍者君 魔城の冒険……10,000
- 飛翔鮫……8,000

テクモ
- Vゴールサッカー……6,000
- がんばれギンくん……15,000
- ギャロップレーサー……28,000
- サンダードラゴン……6,000
- ストライクガンナー……5,000
- でろ～んでろでろ……18,000
- ファイナルスターフォース……12,000
- リムロッキンバスケット……3,000
- ワールドカップ 94……5,000
- 闘姫伝承……28,000
- 雷牙……10,000

ナムコ
- Sワールドコート……8,000
- アウトフォクシーズ……18,000
- エメラルディア……3,000
- ギャラガ（C）……5,000
- ギャラクシアン（C）……10,000
- コズモギャングザパズル……5,000
- コズモギャングザビデオ……10,000
- スプラッターハウス……23,000
- ゼビウス……25,000
- ゼビウス 3D/G……28,000
- ソウルエッジ Ver.2……38,000
- タンクフォース……10,000
- ダンシングアイ……50,000
- ディグダグ……18,000
- ティンクルピット……6,000
- トイポップ……45,000
- ドラゴンスピリット……38,000
- ドラゴンバスター……42,000
- ナムコクラシックVol. 1……12,000
- ナムコクラシックVol. 2……28,000
- ニューマンアスレチック……12,000
- ネビュラスレイ……15,000
- パックマン（C）……8,000
- パラデューク……32,000
- マーベルランド……38,000
- マッハブレーカーズ……18,000
- マッピー……32,000
- リブルラブル……42,000
- ワールドコート……15,000
- ワールドスタジアム'95……3,000
- ワールドスタジアム'96……8,000
- ワルキューレの伝説……58,000
- 鉄拳2 Ver. β……48,000
- 妖怪道中記……18,000

バンプレスト
- アクウギャレット……25,000
- アルチメイトテニス……3,000
- ウルトラマン倶楽部……5,000
- ウルトラマン闘魂伝説……5,000
- ゴジラ……8,000
- スーパースラムス……18,000
- ドラゴンボールZ……10,000
- ドラゴンボールZ2……15,000
- バトルレーサー……15,000
- マクロス……8,000
- マクロス2……10,000
- マクロスプラス……38,000
- マジンガーZ……18,000
- 機動戦士ガンダム……3,000
- 銃弾嵐……25,000
- 美少女戦士セーラームーン……23,000

ビデオシステム
- F－1グランプリ……2,000
- F－1グランプリⅡ……2,000
- Sウィングスリミテッド……42,000
- スーパーバレー'91……3,000
- ソニックウイングス……8,000
- パイプドリーム……5,000

東亜プラン
- V．ファイブ……12,000
- お天気パラダイス……15,000
- テキパキ……10,000
- ドギューン……10,000
- バツグン……25,000
- 鮫・鮫・鮫……8,000
- 達人王……15,000

ネオジオ
- K．O．F'94……3,000
- K．O．F'95……5,000
- K．O．F'96……8,000
- NEO・Mr・DOⅠ……68,000
- オーバートップ……18,000
- ギャラクシーファイト……3,000
- サムスピ斬紅郎無双剣……3,000
- サムライ天草降臨……12,000
- ステークスウィナー……8,000
- ステークスウィナー2……18,000
- ソニックウイングス2……8,000
- ソニックウイングス3……12,000
- ティンクルスターS……18,000
- ネオ・ドリフトアウト……15,000
- ネオ・ボンバーマン……38,000
- バーニングファイト……12,000
- パズルボブル……8,000
- パルスター……12,000
- パワースパイクス2……5,000
- ビッグトーナメントゴルフ……10,000
- ブレイカーズ……18,000
- マジカルドロップ2……12,000
- ラストリゾート……5,000
- リアルバウト餓狼伝説……5,000
- リアルバウト餓狼伝説S……15,000
- リーグボーリング……5,000
- ワーヒーパーフェクト……5,000
- わくわく7……12,000
- 作戦名ラグナロク……6,000
- 将棋の達人……12,000
- 神風拳……8,000
- 痛快ガンガン行進曲……5,000
- 得点王3……8,000
- 得点王－炎のリベロー……12,000
- 忍者マスターズ……8,000
- 風雲スーパータッグバトル……12,000
- 龍虎の拳外伝……5,000

クイズ
- SHOW BYショーバイ……3,000
- クイズ殿様の野望2……5,000
- 子育てクイズ……8,000
- 子育てクイズ2……18,000
- 赤丸Q上昇……7,000
- 熱答クイズチャンピオン……3,000
- 熱闘｜激闘｜クイズ島……3,000
- 能力向上委員会……5,000

マージャン
- ジャンジャンパラダイス……48,000
- スーパーマル禁版……12,000
- スーパーリアル花札……18,000
- スーパーリアル麻雀P－VI……15,000
- スーパーリアル麻雀P－II……5,000
- スーパーリアル麻雀P－III……8,000
- スーパーリアル麻雀P－IV……8,000
- スーパーリアル麻雀P－V……12,000
- セーラーウォーズ……12,000
- ファイナルロマンス……10,000
- ファイナルロマンス2……23,000
- ファイナルロマンスR……48,000
- プリティーセーラー18禁……15,000
- 雀々しましょ……23,000
- 着せかえ麻雀……28,000
- 同級生スペシャル……18,000
- 麻雀ハイパーリアクション……12,000
- 麻雀レモンエンジェル……8,000
- 麻雀極……12,000
- 麻雀同級生……15,000

その他
- Mr・DOⅠ（C）……8,000
- PANG3……20,000
- STRAHL……12,000
- アースジョーカー……5,000
- アクロバットミッション……5,000
- オセロダービー……15,000
- ガルメデス……8,000
- ガンバード……15,000
- ギャルズパニックⅡ……10,000
- ギャルズパニックⅡ……28,000
- ギャルズパニック4遊……38,000
- グランドクロス……5,000
- コンバットライブス……2,000
- スーパーオセロ……3,000
- スーパー上海……8,000
- スカルファング……28,000
- ススメマイルスマイル……15,000
- スタジアムヒーロー……3,000
- ストライカーズ1945……28,000
- ソルディバイト……18,000
- ダブルドラゴン……15,000
- ダブルドラゴン2……5,000
- ダブルドラゴン3……8,000
- だるま道場……5,000
- ダンガー……5,000
- ダンクドリーム'95……18,000
- テラフォース……8,000
- ドリフトアウト'94……12,000
- ドンデンラバー……38,000
- バーチャボーリング P付……18,000
- パズルはいりませんか……3,000
- バトルガレッガ……42,000
- へべれけのぽぷーん……4,000
- ボンピングワールド……15,000
- ムーンクレスタ（C）……8,000
- もうじゃ……15,000
- レッスルフェスト……3,000
- ロジックプロ2……18,000
- ロボコップ……5,000
- ワールドラリー……5,000
- 逆転パズル番長……12,000
- 究極のオセロ……10,000
- 原始島……15,000
- 五月陣戦……5,000
- 五月陣戦2……10,000
- 疾風魔法大作戦……18,000
- 上海……5,000
- 上海 Ⅱ……20,000
- 上海 Ⅲ……10,000
- 戦国エース……15,000
- 戦国ブレード……28,000
- 閃激ストライカー……48,000
- 卒業証書……10,000
- 大江戸ファイト……18,000
- 大牌砦……15,000
- 熱血高校ドッチボール……12,000
- 牌砦……4,000
- 牌砦Ⅱ……5,000
- 牌砦Ⅱ 仇討外伝……6,000
- 琉球……5,000
- 連珠貴族……12,000

マザーボード
- CPS－Ⅱ マザーボード……28,000
- F－3 マザーボード……45,000
- MV－1 B……38,000
- MV－1 FZ ハードキット……23,000
- ST－V マザーボード……48,000
- メガシステムマザーボード……20,000

お支払い方法

- ●お支払は現金振込または、宅急便の代引でお願いします。
  ※但し、筐体は現金振込でお願いします。
- ●入金確認後、即日発送致します。 ※各種クレジットも取扱っております
- ●金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829（株）エパトン

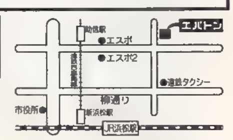
注意事項

- ●お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- ●上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので，お問合せ下さい。
- ●価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- ●基板，パーツ送料はお客様御負担です。 ●大型機，送料は相談に応じます。
- ●商品発送後のキャンセル，返品はできません。
- ●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

●ご注文 ご予約は ☎053-466-7333 FAX及び留守番電話は24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日

株式会社 エパトン 〒430 静岡県浜松市新津町301-1 TEL053(466)7333(代) FAX053(466)7334



18人の猛者が今ここに集う



今度のライジングシューティングゲームは、なんと総勢18キャラから選択する怪物ゲームだ。

担当：C・LAN&MVP

アームドポリスバトライダー

チーム制

新作シューティングには、何かしらの特徴があるものだ。このライジングの新作シューティングは、

●チーム制

というのが大きな柱となっている。

今までのシューティングと違うところは、まず3機の自機を選択するところから始まる。

総計18機の自機の中から、3機を選択するのだ。この時、あらかじめ設定されているチーム、

①POLICE TEAM
無罪の罪で投獄された正義のマンハッタンポリス

②PSYCHIC TEAM
政府の秘密機関で養成されたサイキックヒューマン

③CRIMINAL TEAM
減刑と引き替えに雇われた凶悪犯罪者3人組

から選択することができるし、自分で好きな3機をチョイスすることも可能だ。もしくは、コンピューターまかせで勝手に3機選んでもらうこともできる。

で、3機を選択したら、この3機はどのように使うのだろうか？

従来のシューティングゲームでは、自機は1種類で、残機制かライフ制が常だったが、バトライダーは、3種類の自機がすべて残機になっているのである。

つまり、最初の1機が死ぬと、次の機体は残りの2種類の中のどちらかになるわけだ。1回で3機分遊べるというわけである。

コース制

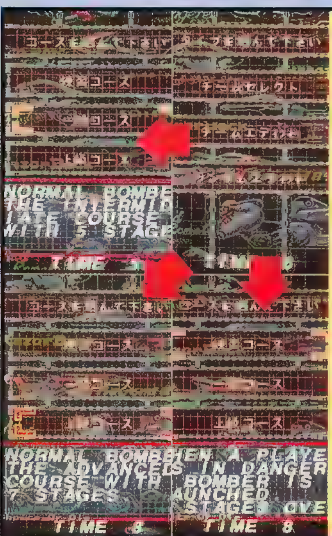
バトライダーでは、己の腕前に合わせて遊べるように以下の3つのコースから選択できるようになっている。

①練習コース
②一般コース
③上級コース

それぞれのコースは、構成している面数が異なり、①は3面で終了、②は全5面、③は全7面となっている。

特筆すべきは、①の練習コースで、これには「オートボンバー」という設定がなされており、自機が死にそうになると、勝手にボンバーが作動してくれて助かるのである。

TEAM&COURSE選択



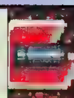
アイテム紹介

ショット



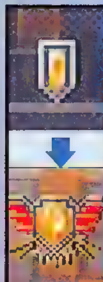
一定個数でレベルアップしていく。アイテムには大と小があり、もちろん大のほうがレベル上昇率が高いぞ。

ボンバー



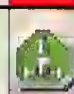
小のアイテムは40個溜めるとMAXボンバーを1個ストックできる。大のアイテムはMAXボンバー1個分。

得点アイテム



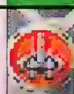
これもバトルガレッガと同じように、画面外に逃がさず取っていくことで、最初100点のアイテムが、最終的に1万点にまで上昇する。

オプション



1つ取ると左右にオプションがつく。それ以降はオプションのレベルアップだ。最高3段階までレベルアップする。

1UP



条件を満たすと出現する1UPアイテム。自機が1機以上死んでいる時にのみ、死んだ自機を復活してくれる。

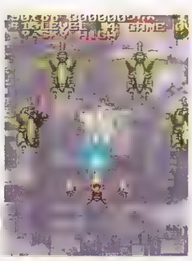
システムを使いこなせ

今度は重要なシステムを見ていこう。

まずはソフト連射。バトルガレッガと同じように1度連射すれば、あとは押しっぱなしで連射を維持してくれる。

次に溜め撃ち。ショットボタンを押さないでいると、自機の前にオーラが出てくる。このオーラにも攻撃力があるぞ。

で、溜まったらボタンを押そう。すると、一定時間ショットとオプションが強力になり、オプションをその位置に固定できるのだ。



溜め撃ちのオーラにも攻撃判定があるぞ。

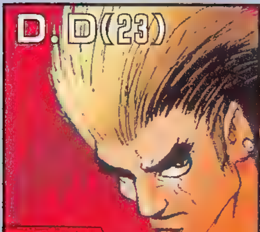


オプションを溜め撃ちで設置すればボス戦が楽になるぞ。

ZERO COPS in MANHATTAN

元警察官チーム

D.D(23)



犯罪内容:
麻薬密売及び斡旋（冤罪）



無鉄砲で無責任な性格で一部同僚や上司から疎まれていた彼は、ある日署長が麻薬流通に関わっている証拠を入手。しかし署長の罠にはまり罪を着せられる。刑務所内で5度の脱走（未遂）を繰り返した後、そのバイタリティを買われ「ZERO COP」となる。

ショーティ(22)



犯罪内容:
麻薬密売及び斡旋（冤罪）



同僚であるD．Dが捕まったのに不信を抱き、調べるうちに同じように麻薬密売の容疑をかけられ投獄される。だが気が強く、手の早い彼女のこと、所内で様々な騒ぎを起こして問題児扱いされていたところを「ZERO COP」にスカウトされる。

ジュージ(28)



犯罪内容:
警察署内で大暴れ、重軽傷者多数



昔からD．D、ショーティと組み様々な成果を挙げていた彼だが、2人が捕まったことを知るや署長室で大乱闘、署長を含めた警官数十名に重傷を負わせ投獄される。厳重な監視のもとで悶々としていたが、2人の噂を聞きつけ「ZERO COP」に志願した。

超能力者チーム

マリア(15)



犯罪内容:
反社会的宗教団体運営



数年前「マリアの生まれ変わり教団」なる宗教団体が摘発。保護された教祖の少女が持つ「未来を見る」能力を合衆国政府は徹底的に調査実験を繰り返した。その成果がP．W．（サイキックウエポン）計画であり、彼女はその第一号として働くことになる。

ゴールデン(25)



犯罪内容:
結婚詐欺



世界一のプレイボーイかつ詐欺師。「他人の考えを読む」能力で200回も結婚詐欺を繰り返す。気づいていない女性も多く、美女と美酒に明け暮れる毎日。だが楽しい生活も長くは続かない。警察組織の手に落ち、減刑と引き替えの実験の日々が始まった。

ストローマン(33)



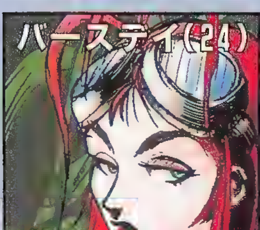
犯罪内容:
テロ活動



過激派自然保護団体「リトルアース」所属の爆弾作りの名人。動植物と意志の疎通ができ、文明に深い敵意を抱くようになるが、ある老木との対話で自分の行為の意味を深く考えさせられ自ら警察へ出頭。その能力に注目した政府より「P．W−3」に任命された。

凶悪犯罪者チーム

バースティ(24)



犯罪内容:
連続銀行強盗



身体の8割を機械化し変形可能な「ロメロ」と、それに跨る赤毛の「バースティ」は犯罪界きっての銀行強盗。だがそんな2人もあっけなく捕まり、あっという間に死刑確定。数年後、2人は減刑と引きかえに「ZERO COP」となり、今度は犯罪者を恐怖に陥れる。

タグ・T(26)



犯罪内容:
犯罪的暴走集団リーダー



西海岸の暴走集団「ヘル・レイザーズ」の元リーダー。彼がひとたび愛車を駆れば数百のバイクが後に続き、誰も止められない。しかし、今彼は「ZERO COP」として政府のエージェントとなった。彼が本当は何を思っているか、それは誰にもわからない。

アダム(19)



犯罪内容:
殺人等



彼は「組織」きっての殺し屋だった。何人殺めたか覚えてないし、気にしたこともない。だがたった一度のミスで彼は絶命し…数カ月後に生き返った。そこに待っていたのは機械と化した自分の身体と、新しい雇い主である政府の人々がもたらす仕事の数々だった。

MANHATTAN ARMED POLICE STORY

バックストーリー

西暦2019年。マンハッタン島南2キロの地点に浮かぶ人工島「ゼノビア」。

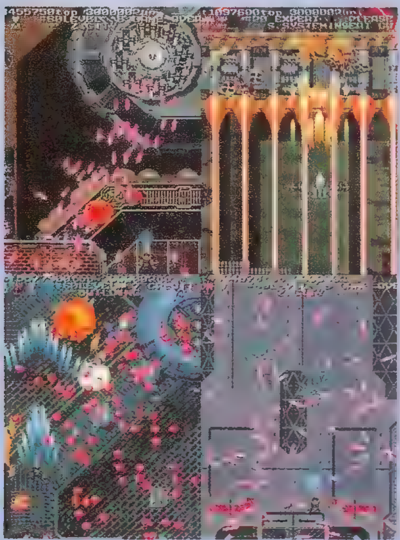
15年前、人口密集による犯罪者の増加に手を焼いた政府が苦肉の策として建設したその島は、当時急成長を遂げていたギガンテックサイバトロン社（GC社）が大規模な施設を建設したのを皮切りに人々が次々と移動。しかし時が経つにつれてその立地条件や島の所有権をめぐっての問題が表面化。当初の思惑とは逆に犯罪率は増加傾向となった。

そして数年後。島は、その中心にそびえ立つGC社のビルと、いびつに増殖を重ねた構造物で悪夢のような様相を呈していた。そこはあらゆる犯罪がはびこり、サイボーグ手術を施した凶悪犯が闊歩する無法地帯であった。

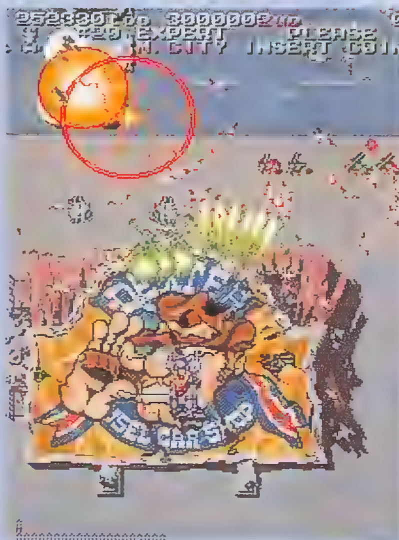
業を煮やした政府は、極秘に捕縛した犯罪者を警察機構の外部組織と扱うことを決定。「ZERO COP」と名付けた彼らを凶悪犯罪の取り締まりや、政府による非合法活動等に当たらせることにした。

今回の彼らの任務は3人1組のチームでゼノビア島に侵入。GC社が凶悪犯罪者相手にサイバネ手術の実験や新開発武器の実用実験を行っていることの証拠をつかみ、これらを壊滅させることにある。

弾幕の間(はざま)で君は何を見る？







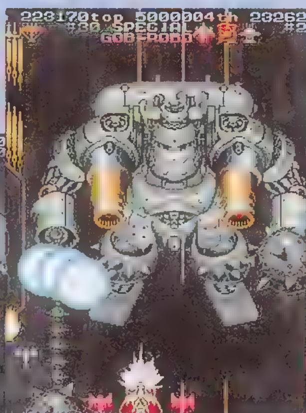
うんちくコラム
幸夫に幸あれ

このゲーム、キャラが9人もいるから開幕の機体選択が大変だよな。何回かいろんなチームをやってみて、そのうち気に入ったキャラをエディットでチョイス、てな感じが王道でしょうなあ。あるいはチームにこだわってプレイするとか…。この最初の投資0F模索もなかなか楽しく、ゲームと交流を深める上で重要な時期であるわけだが、ここでそれをぶち壊す編集部オススメ機体を紹介したらあ。まあ、ちょっとだけプレイした上での感想だから、参考程度に受け流してよね。

とにかく強えぜこりゃマイッタと感じたのが、ホーミングするオプションショットを持つ機体、すなわち幸夫だ。

幸夫は各チームに1人ずついて、警察官チームのショーティ、超能力者チームのストローマン、犯罪者チームのタグ・Tだ。まあ無理にとはいわんけど、悩んだ末に勝手に選ばれたぜヘイ!となるんなら黙って幸夫を選ぼうよ、な。

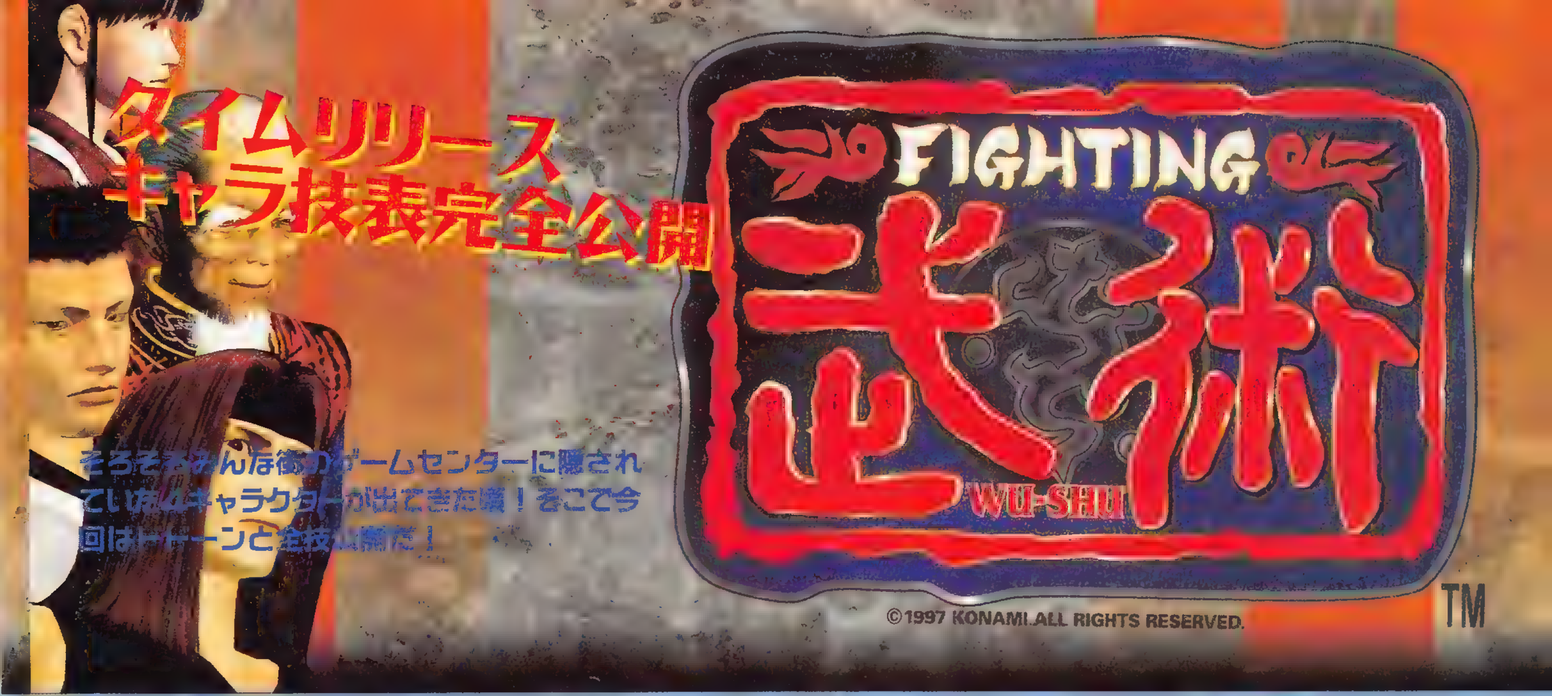








まだまだいけるぜ!!ライジングゲストキャラクターズ



タイムリリースキャラ技表完全公開

そろそろみんな街のゲームセンターに隠されていたキャラクターが出てきた頃！そこで今回はドドーンと全技公開だ！



エルボーとコブラの神髄！

コブラ

肘打ちを起点にした攻撃

コブラの攻撃の起点としては中段攻撃の肘打ちからの派生攻撃が有効。ここでは相手の対応に応じた使い分け方を解説していこう。

まず肘打ちからは膝蹴りに派生するライジング・ティー・カウ（⇨ⓅⓀ）をメインに攻撃に使っていきたい。この技は中段・中段の連続技で、ヒットすればダウンを奪うことができるからだ。またこの技にはディレイをかけることもできるので、1段目がガードされた場合は連携のタイミングを遅らせてカウンターを狙おう。

しかしこのライジング・ティー・カウのディレイは、相手がしゃがみⓅを出してくると2段目がスカってしまうので、しゃがみⓅを多用してくる相手には対応を変える必要がある。こういった相手には肘打ち→肘打ちのスピン・ソークで攻めるようにしよう。ただしスピン・ソークはあくまで連携技なので、ガードを固める相手には1段目で止めて下段のトルネードアッパー（⬁Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ）に攻撃をシフトすると効果的だ。

空中コンボはカウンター！ソーク・ラーンで狙え！

コブラの膝蹴り系の攻撃では相手を浮かせることができても、その効果時間の長さから空中コンボにつなげることは非常に難しい。空中コンボを狙うなら中段の肘打ち技、ソーク・ラーンを使っていこう。この技がノーマルヒットした場合はライジング・ティー・カウ（⇨ⓀⓀ、前出のものとは異なるので注意）で、カウンターヒットした場合はコンボ・スピンエッジ（ⓅⓅⓀ）やソーク・ハリケーン（ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ⇨ⓅⓅ、対軽量級用）で追い打ちするといいだろう。また重量級以外のキャラには、カウンターのソーク・ラーンから絶招技のストライク・コブラにつなげることもできるぞ。


中段の連続技、ライジング・ティー・カウをメインに攻撃を組み立てていこう。

	コマンド	攻撃属性	技効果
移動技			
ブガチョフズ・コブラ	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	敵沈、変力
レフトサイドローリング	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
ライトサイドローリング	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
サイドステップキック	⇦⬃Ⓚ	中段	
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
プッシュ	⇨⇨Ⓟ	上段	c_小揺
カットキック	⇨⇨Ⓚ（右足が前時）	中段	c_中揺
サイドキック	⇨⇨Ⓚ（左足が前時）	中段	c_中揺
トルネードキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
トマホーク	⇦Ⓚ+Ⓖ（右足が前時）	中段	敵沈
スピン・トマホーク	⇦Ⓚ+Ⓖ（左足が前時）	中段	敵沈
フロントレッグカッター	⬀Ⓚ+Ⓖ（右足が前時）	下段	敵沈
リアレッグカッター	⬀Ⓚ+Ⓖ（左足が前時）	下段	敵沈
サイド・トマホーク	⬁Ⓚ	中段	c_振落
アッパーカットキック	⬂⬂Ⓚ	特中段	敵沈
トーキック	立ち途中Ⓚ	特中段	
ゲイブリエル	⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
デュランダール	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	c_横よろけ
ファイアーフォックス	⬂Ⓟ+Ⓚ	中段	アッパー
ターン	⇩Ⓟ+Ⓚ	移動	
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
コンボ・ストレート	ⓅⓅ	上上	
コンボ・ショートアッパー	ⓅⓅⓅ	上上上	
コンボ・スローイングフック	ⓅⓅⓅⓅ	上上上上	
コンボ・サイドキック	ⓅⓅⓀ	上上上	敵沈
コンボ・ディフェンダー	ⓅⓅ⇦Ⓚ	上上上	
コンボ・リバースエッジ	ⓅⓅ⇦ⓀⓀ	上上上中	敵沈
リバースエッジ	⇦ⓀⓀ（左足が前時）	払中	敵沈
パンチスピンキック	ⓅⓀ（左足が前時）	上上	敵沈
パンチハイキック	ⓅⓀ（右足が前時）	上上	敵沈
パンチサイドキック	Ⓟ⇦Ⓚ（右足が前時	上中	c_小揺
パンチ・レッグカッター	Ⓟ⇩Ⓚ（左足が前時）	上下	敵沈
ダブル・ブロー	⇨ⓅⓅ	中上	c_中揺
ダブル・ハイキック	ⓀⓀ	上上	
ワール・ウインド	ⓀⓀⓀ	上上上	敵沈
ダブル・スピア	Ⓚ⇨Ⓚ	上上	
トリプル・スピア	Ⓚ⇨ⓀⓀ	上上中	
レッグ・スピア	Ⓚ⇩Ⓚ（左足が前時）	上下	
スカルプ・ブレイカー	Ⓚ⇦Ⓚ（右足が前時）	上中	敵沈
ステップ・ダブルキック	⬃ⓀⓀ（右足が前時）	中上	敵沈
テールスピア	⬃ⓀⓀ（左足が前時）	中上	敵沈
スパイクミサイル	⬃ⓀⓀ	中中	敵沈
ダブル・スピンブレード	Ⓚ+ⒼⓀ	上上	敵沈
ターフ・カッター	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	上下	敵沈
トルネード・スピンブレード	Ⓚ+ⒼⓀⓀ	上上上	敵沈
ターフ・カッター	Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ	上上下	敵沈
ダブル・サイドキック	⇨ⓀⓀ	上上	
コンボ・アッパーカットキック	⬂ⓀⓀⓀ	上上特中	アッパー敵沈
ターンスマッシュ	⇦⇦ⓀⓀ	中上	敵沈
ターニング・ブレード	⬂ⓀⓀ	中上	敵沈
ダブル・ミドルキック	⬂Ⓚ⬂Ⓚ	中中	c_中揺
ダブルジャブ	Ⓟ⬅Ⓟ	上上	
コンボ・トーキック	Ⓟ⬅ⓅⓀ	上上上	
ヒールブレイド	Ⓟ⬅ⓅⓀⓀ	上上上中	敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
ショルダースルー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
ホールドクラッシュ	⇨⬂⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	上段投げ
サイドバスター	⇦⬃⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	上段投げ
バックドロップ	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
サイドスロー	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
デザートストーム	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
ブラッククロース	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
ブラッククロース（打撃）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下上上上空中	敵沈、G崩

暴け! 第2回 武術ゲージのひみつ

知られざる真実

今回は「武術ゲージ」を点灯させるために関係する要素について説明しよう。

ファイティング武術には隠しパラメーターとして「平常値」と「瞬間値」という2つのパラメーターがある。

2つのパラメーターはプレイヤーの行動により複雑に変化していき、この値の増減が武術ゲージの点灯条件に大きく関ることとなるのだ。

「平常値」とは、残り時間、残り体力、相手との体力差の要因により、毎フレーム変動していく値である。

平常値は、攻撃を当てる、投げを決めるなどの要因で増加し、ダメージを受けると減少する。

もう一方の「瞬間値」は、毎フレームごとに「平常値」に近づこうとする値で、これも攻撃を当てる、投げを決めるなどの要因で増加し、ダメージを受けることで減少する。

このニつのパラメーターで重要なのが「瞬間値」。この値が設定されている数値を越えると、その瞬間から5秒間「絶招技」を使えるようになるのだ。

瞬間値は毎フレーム平常値に近づこうとする性質を持っている。ということは、平常値を高めれば高めるほど、瞬間値が設定値を越えやすくなり、ゲージを点灯させやすいということである。

平常値と瞬間値は相手に攻撃を当てさえすれば増えていくので、攻めの手数がおおいことに越したことはない。

だが、逆に攻撃を食らってダメージを受けると2つの値は下がってしまうので、的確な守りも重要だ。

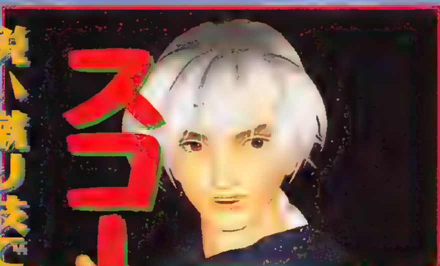
他に平常値の変動概要として「残り体力差で、相手に差をつけられているほど増加傾向」「残り体力が少なくなるほど増加傾向」「残り時間が少なくなるほど増加傾向」という性質がある。

ただし、残り体力差で、相手に大差をつけている場合は平常値は減少傾向を示すぞ。

平常値の値はプレイ中、プレイヤーが知ることは出来ないが、瞬間値の増加は武術ゲージの光具合で知ることが出来る。

技を当て続ければゲージの光は増していくし、ダメージを食らう、もしくはガードをし続けていくと、ゲージの光は増加することはない。

なお、瞬間値がゼロの時に攻撃を受けると、無条件にダウンしてしまうので、常に攻め重視のプレイを心掛けて、瞬間値増加を心掛けよう。



スコーピオン
鋭い蹴り技で相手を粉砕!

テコンドーを操るスコーピオン。そのほとんどの技はユン・ソンミンとダブったものがある。もちろん、足位置の関係で出すことができる技も同様だ。しかし、ここで1つ言えるのは、その足位置を故意にチェンジすることができないことだ。



写真のほうは左構え。基本は右構えと覚えておこう。

ユンは固有技で足位置が変わったら、故意にチェンジし、再び有効な連携を作ることができる。だが、足位置を故意に変えることができないスコーピオンは、またユンとは違った連携を考えなくてはいけないだろう。

さばきを多用するのがキーポイント

基本的な戦術は、やはりユンと変わらず、返し技またはさばき後にヒールブレイドを確実に決めれるようにしておきたい。これがまず第一に挙がる。

空中コンボに関しては、相手を浮かせるためのインターセプター。右足を前に組んでいるときしか出すことができない技になり、故意に足位置を変えることができないため自由に使うのは厳しい。インターセプターで相手を浮かせた際、決めるコンボはステップ・ダブルキックがお薦め。しかし、ユンよりも身体が小柄なせいかまれにコンボが決まらない場合がある。まあ、狙って損はないだろう。



さばきを使いこなすことができれば、闘いの幅も広がるぞ。

	コマンド	攻撃属性	技効果
移動技			
プガチョフス・コブラ	⬉Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中	敵沈、変力
レフトサイドローリング	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
ライトサイドローリング	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
サイドステップキック	⇦⬊Ⓚ	中段	
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
プッシュ	⇨⇨Ⓟ	上段	c_小揺
カットキック	⇨⇨Ⓚ（右足が前時）	中段	c_中揺
サイドキック	⇨⇨Ⓚ（左足が前時）	中段	c_中揺
トルネードキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
トマホーク	⇦Ⓚ+Ⓖ（右足が前時）	中段	敵沈
スピン・トマホーク	⇦Ⓚ+Ⓖ（左足が前時）	中段	敵沈
フロントレッグカッター	⬋Ⓚ+Ⓖ（右足が前時）	下段	敵沈
リアレッグカッター	⬋Ⓚ+Ⓖ（左足が前時）	下段	敵沈
サイド・トマホーク	⬉Ⓚ	中段	c_振落
アッパーカットキック	⬊⬊Ⓚ	特中段	敵沈
トーキック	立ち途中Ⓚ	特中段	
ゲイブリエル	⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
デュランダール	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	c_横よろけ
ファイアーフォックス	⬊Ⓟ+Ⓚ	中段	アッパー
ターン	⇩Ⓟ+Ⓚ	移動	
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
コンボ・ストレート	ⓅⓅ	上上	
コンボ・ショートアッパー	ⓅⓅⓅ	上上上	
コンボ・スローイングフック	ⓅⓅⓅⓅ	上上上上	
コンボ・サイドキック	ⓅⓅⓀ	上上上	敵沈
コンボ・ディフェンダー	ⓅⓅ⇦Ⓚ	上上上	
コンボ・リバースエッジ	ⓅⓅ⇦ⓀⓀ	上上上中	敵沈
リバースエッジ	⇦ⓀⓀ（左足が前時）	払中	敵沈
パンチスピンキック	ⓅⓀ（左足が前時）	上上	敵沈
パンチハイキック	ⓅⓀ（右足が前時）	上上	敵沈
パンチサイドキック	Ⓟ⇦Ⓚ（右足が前時	上中	c 小揺
パンチ・レッグカッター	Ⓟ⇩Ⓚ（左足が前時）	上下	敵沈
ダブル・ブロー	⇨ⓅⓅ	中上	c_中揺
ダブル・ハイキック	ⓀⓀ	上上	
ワール・ウインド	ⓀⓀⓀ	上上上	敵沈
ダブル・スピア	Ⓚ⇨Ⓚ	上上	
トリプル・スピア	Ⓚ⇨ⓀⓀ	上上中	
レッグ・スピア	Ⓚ⇩Ⓚ（左足が前時）	上下	
スカルプ・ブレイカー	Ⓚ⇦Ⓚ（右足が前時）	上中	敵沈
ステップ・ダブルキック	⬈ⓀⓀ（右足が前時）	中上	敵沈
テールスピア	⬈ⓀⓀ（左足が前時）	中上	敵沈
スパイクミサイル	⇧ⓀⓀ	中中	敵沈
ダブル・スピンブレード	Ⓚ+ⒼⓀ	上上	敵沈
ターフ・カッター	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	上下	敵沈
トルネード・スピンブレード	Ⓚ+ⒼⓀⓀ	上上上	敵沈
ターフ・カッター	Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ	上上下	敵沈
ダブル・サイドキック	⇨ⓀⓀ	上上	
コンボ・アッパーカットキック	⇨ⓀⓀⓀ	上上特中	アッパー敵沈
ターンスマッシュ	⇦⇦ⓀⓀ	中上	敵沈
ターニング・ブレード	⬊ⓀⓀ	中上	敵沈
ダブル・ミドルキック	⬊Ⓚ⬊Ⓚ	中中	c_中揺
ダブルジャブ	Ⓟ⬅Ⓟ	上上	
コンボ・トーキック	Ⓟ⬅ⓅⓀ	上上上	
ヒールブレイド	Ⓟ⬅ⓅⓀⓀ	上上上中	敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
ショルダースルー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
ホールドクラッシュ	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	上段投げ
サイドバスター	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	上段投げ
バックドロップ	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
サイドスロー	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
デザートストーム	⇨⬊⇩⬋⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
ブラックロース	⇦⬋⇩⬊⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
ブラックロース（打撃）	⇦⬋⇩⬊⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下上上上空中	敵沈、G崩



黒虎
ヘイフー

これまで何度か〝羅漢同志〟の攻略を連載し、その中では当然コンボも紹介してきたわけだが、どれも今一つ威力がなかった。

が、今回紹介するコンボははっきり言って高威力。知らなかった人は即実戦投入することをお薦めする。

羅漢コンボの極み

さて、まずはコンボの始動、よろけを誘発させよう。黒虎(小虎)が持っている、よろけ誘発技は肘打（⇨P）と双睡打（P+K）の2つ。これを当て、そのよろけ中に羅漢背捶連を入れるだけだ。ちゃんとしたタイミングで入れれば、背捶連の1発目で浮き最後まで入る。そして全発入れれば、地突捶（⇩P）での追い打ちも確定。合計威力は、フルゲージの約半分強だ。注意点は、肘打で入った場合。逆足で向き合った状態だと、よろけさせても届かない。ただし、それは小虎のみで黒虎なら気にする必要はない。また、全体的にタイミングは心持ち遅めのほうが入りやすいようだ。


よろけさせるチャンスは多くはないが、それゆえに…、


ここまでは確実に決めたい。リングアウトにも期待できる。


おまけはこのダウン攻撃。これは決め手になるね。

蘭芳
ランファン

祖父ゆずりのコンボが魅力!



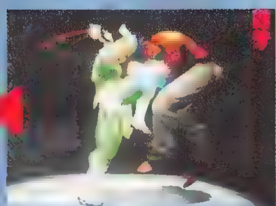
星の孫娘という蘭芳。星と同じような技を数多く持っているため、その戦法もほぼ同じものになってくる。

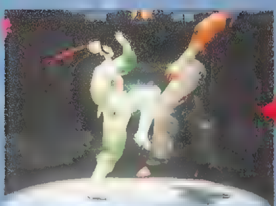
浮かない天仰鶏独立されど…

星老師と蘭芳の決定的な相違点、それは天仰鶏独立の性能だろう。単発で浮かしを狙える星に対し、蘭芳のそれはよろけとなっているのだ。

しかしご安心を。よろけ中には、もう一度天仰〜が確定。よろけ中に入るため、2度目の天仰〜は浮かしとなる。

このあとは、星と同じ考えが可能。前号の星攻略で紹介したとおり、相手が踏ん張ると思ったら再度天仰〜、踏ん張らない（=浮く）と思ったら肘打（⇨P）始動の連続技で空中コンボを狙っていこう。


星と違い、蘭芳の天仰鶏独立はよろけるだけ。しかしご安心を。


このよろけ中に再度天仰〜が確定で入る。かえっておいしいかも。

下段の要も星と同じ

こうなると気になるのは下段攻撃だが、こちらも使える技が揃っている。星と同じ寸腿や連掌寸腿に加え、坐圧腿もヒット後下よろけだ。

注意が必要なのは足位置。回復なしの場合、これらの下よろけから天仰〜が連続となるが、足位置や相手キャラによってはスカってしまうことも多いのだ。そこで、足位置が平行のときは寸腿や連掌寸腿、八の字からは坐圧腿を狙っていくようにしたい。


下段は足位置をよく見て使うべし。ハの字なら、この坐圧腿がいい。

技名	コマンド	攻撃属性	技効果
移動技			
左面斜勢	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	固有移動	
青龍	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	固有移動	
青龍下勢	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	固有移動	
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
翻進肘	⇧⬀Ⓟ	中段	横よろけ
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
天仰鶏独立	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	アッパー敵沈
寸腿	⇩⬂Ⓚ	下段	下よろけ
進歩蹬脚	⇨⇨Ⓚ	中段	c_中揺
正単鞭	Ⓟ+Ⓚ	上段	c_中揺
下勢単鞭	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段	c_小揺
躍歩高探馬	⬂⬂Ⓟ	中段	振落
双環掌	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段	c_小揺
地掃龍	⬂Ⓟ+Ⓚ	中段	敵沈
七寸靠	[illegible]Ⓟ	中段	敵沈
双按	[illegible]Ⓟ	中段	敵沈
旋風拳	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	上上	敵沈
蒼弓引手	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	c_目
頭撞撃	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	中段	敵沈
後旋脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	敵沈
坐圧腿	[illegible]Ⓚ	下段	軸替
旋風脚	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
弧双蹴	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
弧掃洛蹴	⇦⇨Ⓚ	中段	敵沈
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
二連掌	ⓅⓅ	上上	
連掌脚	ⓅⓀ	上上	
連掌天通	ⓅⓅⓅ	上上特中	アッパー
連掌進脚	ⓅⓅⓅ ⇨Ⓚ	上上特中中	敵沈
連掌躍探馬	ⓅⓅⓅ+Ⓚ	上上中	敵沈
連掌星天肘	ⓅⓅ ⇨ⓅⓅ	上上上中	アッパー敵沈
連掌連星天肘	ⓅⓅ ⇨ⓅⓅⓅ	上上上中中	アッパー敵沈
連掌探馬	ⓅⓅ ⇨Ⓟ	上上中	c 振落
連掌蹴脚	ⓅⓅⓅⓀ	上上特中上	
連進蹴腿	ⓅⓅⓅ ⇨ⓀⓀ	上上特中中上	敵沈
三連鞭	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上中中	敵沈
搬攔掌	⇦ⓅⓅⓅ	中中中	
斜連脚	⬂ⓅⓀ	特中上	
連掌寸腿	Ⓟ⬂Ⓚ	上下	下よろけ
連掌双按	ⓅⓅ[illegible]Ⓟ	上上中	振落
十天肘	Ⓟ⇦ⓅⓅ	上中中	アッパー敵沈
二起脚	⬂ⓀⓀ	中上	敵沈
高探崩山	Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓟ	上下	
連肘掌	⇨ⓅⓅ	中中	
連肘二掌	⇨ⓅⓅⓅ	中中上	
連肘探馬	⇨ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	中中上中	
星河天肘	⇨ⓅⓅⓅ⇨ⓅⓅⓅ	中中上上中中	敵沈
星双按	⇨ⓅⓅⓅ[illegible]Ⓟ	中中上中	振落
一天肘	⇨ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	中中中中	アッパー敵沈
連肘蹴脚	⇨ⓅⓅⓅⓅⓀ	中中上特中上	
星進蹴腿	⇨ⓅⓅⓅⓅ ⇨ⓀⓀ	中中上特中中上	敵沈
翻身崩山	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	上下	
青龍舌伸	⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	敵沈
青龍捻身	⬂Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	下	敵沈
連進蹬脚	⇨⇨ⓀⓀ	中上	敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
虎手双破	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
海底針	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
野馬分鬃	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
背圏倒	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	敵沈
横投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
ショルダータックル	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
当て身	コマンド	攻撃属性	技効果
白鶴亮翅	⇦Ⓟ+Ⓚ（上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
絶招技	コマンド	攻撃属性	技効果
乱舞終劇双掌破	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
星式七寸靠	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
星式七寸靠（打撃）	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	中段	アッパー敵沈

移動技	コマンド	攻撃属性	技効果
後空翻	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
軸ずらし攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
斜方捶	⇧⇨Ⓟ	下段	
固有攻撃	コマンド	攻撃属性	技効果
圏掌	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	
崩捶	⇨⇨Ⓟ	上段	c_大揺
前掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	敵沈
野馬分鬃	⇨⇨Ⓟ	上段	
双掃手	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段	敵沈
双捶打	Ⓟ+Ⓚ	中段	
高探馬	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段	アッパー、c_小揺
豹双掌	⇨⇩Ⓟ	中段	c_中揺
後旋腿	Ⓚ+Ⓖ	上段	敵沈
沈身昇脚	⇩⇨Ⓚ	中段	アッパー敵沈
岩砕壁	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	強制座
羅漢睡状	⇦⇨⇩⇧		
羅漢脚	睡状中Ⓚ	下段	敵沈
靠身掌	睡状中Ⓟ	中段	敵沈
背醒脚	敵背後時睡状中Ⓚ	下段	敵沈
連続技	コマンド	攻撃属性	技効果
二連捶	ⓅⓅ	上上	
捶連脚	ⓅⓀ	上上	c_大揺、軸替
捶連側腿	ⓅⓅⓀ	上上上	
蛇昇脚	⇩ⓀⓀ	下上	
二連低蹴	⇩Ⓚ⇩Ⓚ	下下	
潜蛇昇脚	⇩Ⓚ⇩ⓀⓀ	下下上	敵沈
低三蹴	⇩Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓚ	下下下	
連環脚	ⓀⓀ	上上	
連環後掃脚	Ⓚ⇩Ⓚ	上下	敵沈
転身坐山捶	⇩Ⓟ⬋Ⓟ	下下	敵沈
崩突順歩捶	⇨⇨ⓅⓅⓅ	上上中	敵沈
連転脚	⇨⇨ⓅⓀ	上上	敵沈
肘転脚	⇨ⓅⓅⓀ	中上上	敵沈
連掃脚	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ	上下	敵沈
肘転掃	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	中上下	敵沈
伸壁連捶	⇩ⓅⓅⓅ	下上上	敵沈
前掃連腿	⇩Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ	下下	敵沈
羅漢背捶連	⇦⇦ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ+Ⓚ	上上中中	敵沈
連転捶	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上	
連捶転身脚	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上上上上	敵沈
連捶転身掃	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	上上上下	敵沈
大鳳展翅	⇦Ⓟ+ⓀⓅ	中上	c_大揺
大鳳旋翔	⇦Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中上上	敵沈
肘転捶	⇨ⓅⓅ	中上	
羅漢猩猩	ⓅⓅⓅ+Ⓚ	上上中	振落
三連昇脚	⇩⇩ⓀⓀⓀ	中中中	敵沈
連捶大鳳	Ⓟ⇨ⓅⓅ	上中上	
連捶大旋鳳	Ⓟ⇩ⓅⓅⓅ	上中上上	敵沈
連捶斜勢鳳	Ⓟ⇦ⓅⓅ⇩Ⓟ	上中上下	敵沈
大鳳休止	⇦Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓟ	中上下	敵沈
四連捶	ⓅⓅⓅⓅ	上上上上	
羅漢大猩猩	ⓅⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ	上上上上中	敵沈
連進上捶	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ	上上中中上	
羅漢老六神撃	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ	上上中中上上中	敵沈
羅漢六神撃	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ⇩ⓅⓅ+Ⓚ	上上中中上下中	敵沈
固有投げ	コマンド	攻撃属性	技効果
肘砲捶	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
心意把	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	敵沈
砕岩	⇩Ⓟ+Ⓖ	下段投げ	敵沈
後襟江投	敵の背後時Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	敵沈
横投げ	コマンド		
ショルダータックル	敵の横時Ⓟ+Ⓖ	横投げ	敵沈
当て身	コマンド		
低蹴払	⇦Ⓟ+Ⓚ（右上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
転身靠	⇦Ⓟ+Ⓚ（順足左上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
寸打	⇦Ⓟ+Ⓚ（逆足左上段Ⓟ返し）	上段当て身	敵沈
掛手奪脚	⇩Ⓟ+Ⓚ（中段Ⓚ返し）	中段当て身	敵沈
折肘倒	⇩Ⓟ+Ⓚ（中段Ⓟ返し）	中段当て身	敵沈
絶招技	コマンド		
黒虎爆臀靠	⇩⇨⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓚ	空中空中空中	敵沈

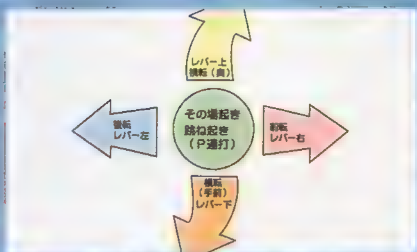
もう少し深く突っ込んでみます!!

システムの章～第2回～

前号に引き続き、ウーシュのシステムを考える。今回はもう少し細かい部分を見てみよう。

その4 起き上がり

3D格闘のひとつの要ともいえる起き上がり。ウーシュの場合はどうなっているのだろうか。



蹴り起きの危険性

起き上がる際に一番注意しなければならないのは、ウーシュの蹴り起きが非常に弱いものであること。一見起き上がる側が中・下段の2択を迫れるような気もするが、実際には蹴りが出る前に簡単に潰されてしまうのだ。しかも、ガードされれば当然のごとく反撃が確定してしまう。

それればかりかヒットしてもダウンを奪うことはできず、当てた側が不利な状況になってしまう。これではハッキリいって出す意味はないだろう。



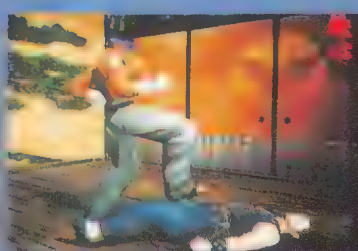
とっても弱いウーシュの蹴り起き。簡単に潰されてしまう。

唯一、仰向けに倒れた状態かつ相手が足方向に立っている場合（通常のダウン）の前・後転下段のみが潰されにくくなっているが、これとてガードされると反撃をくらうことは同じだ。せいぜいが最後の削りに使うぐらいだろうか。

回復はナシ

ウーシュの起き上がりシステムのもうひとつの特徴は、回復作業がまったくないこと。ボタンを連打しようが、レバーをガチャガチャやろうが、決して起き上がるのが早くなることはないのだ。

このため、ダウン攻撃を回避するという作業もナシ。どんなに頑張っても、くらうものはくらうのである。



回避できないものは、回避できない。あきらめてくらおう。

唯一確定のはずのダウン攻撃を避けることができるとき、それは壁際でのダウンだ。ただしこれも、ダウン後に壁に当たることによってダウンするタイミングがズレたり、ダウンする場所自体がズレたりするための現象。決して回復できているわけではない。

ウーシュの足位置って?

気づいている人は気づいているであろうウーシュの足位置。その最大の特徴は、キャラによってスタート時の構えが違うということだ。例えば響なら、スタート時に左足が前、小虎なら右足が前。一見大きな意味はないように思えるこの足位置だが、実はその相互関係によってさまざまな効果が出てくるのだ。



基本の構えはキャラによって違う。ハの字スタートもあり。

構えが変わる技を出せば、この足位置は変化する。ただ足位置によって出せる技が変わってしまうユン・スコーピオンを除き、どのキャラも自分の足位置を気にする必要はない。

重要なのは相手との関係。空中コンボを入れようとする際、相手と前の足がぶつかっている（通称ハの字）状態のときには距離が離れやすく、若干コンボが入りにくくなってしまうのだ。まずは、このことに注意しておこう。

また、構えがスタート時の足位置と逆になっているときのみ、前後に“歩く”ことによって構えを戻すことができる（ユン・スコーピオンを除く）。ここまで気にする必要はないと思うが、参考までに。

BEST SERECTION

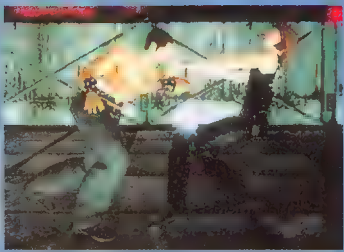
ポリゴン史上最強キャラ登上!!
金剛寺 鉄心

ファイティング武術でもっともお手軽、且つ最強なキャラクターなのがこの金剛寺鉄心だと思う。この強さは、実際触ってみれば納得いくと思うが、さらにその納得感を実証するためにも、今回は有効な連携に連続技、加え空中コンボなどを説明していこうと思う次第です。

ダウンを奪える技…それが主力なんです

鉄心の主に使う技をまず挙げてみよう。主力となる技は二連肘(⇨PP)、手刀(⇧P+K)、上発力(座り時⇖P+K)の3つ、これだけで十分になる。

この3つの技には関連性がある。それは相手を"ひるませる"または"ダウンを奪う"ということだ。相手に技をヒットさせても、技の硬化よりもくらった硬化のほうが短いためそこに返し技が存在する武術では、この事柄がいかに重要か理解できるはずだろう。で、先程挙げた技だが、これらはヒットするとさらに追い打ちができるほか、ガードされても技の硬化が小さいため大きな返し技もくらわないのだ。


相手をよろめかせる技の有無で武術の強さが異なる。

強いといっても基本は重要

それでは鉄心の基礎となる闘い方を説明していこう。基礎とは言っているが、その基礎こそが鉄心最強への道なのだ。

まずは間合い別から解説。

●接近戦時

二連肘、上発力、連拳転身払(PP⇦P⇩P)を多用。基本的に連拳転身払で相手を翻弄する。この技はかなり素早く、出し切りダウンを狙うも良し、途中で止めて連携に派生するも良しだ。


連拳転身払を3発で止めて様子をみるのも1つの手。

狙いとしては、連拳転身払を途中で止め、相手に技を出させること。で、相手の上、中段をガードしたらチャンス。二連肘を出すようにしよう。場合によっては、相手の技の返し技になるときがあり、そのときは連続ヒット。そのまま相手は崩れる形になる。そこへ追い打ち"後旋掃→背低蹴"を決めてゲージ4分の1を奪取だ。


ダウンした相手に後旋掃で追い打ちも忘れるな!

相手の上、中段技をガードした場合は一応二連肘がベストな選択になるが、下段の仆刀腿(⇩K+G)で振るのもお薦めだ。モーションが遅く、見切られやすいがヒットした場合、このときもひるませることができるので、そのまま手刀や上発力などの攻撃連携へ移りやすいので使ってみるといいだろう。

さて、相手の下段技をガードした場合だが、ここは何も考えずに上発力を出せるようにしたい。上発力がヒットして浮けば言うことなし。もし耐えられたとしても流れは鉄心のほうにあるのだ。その説明は後々のコンボ紹介のほうで。

●中間距離戦時

この間合いではとにかく相手に近付くことを考える。連拳転身払や手刀がかなり有効な間合いだぞ。

浮かせれば大ダメージ奪取間違いなし!

メインの浮かせ技になるのは"上発力"これに尽きる。なお、鉄意の4発目に出る攻撃性能も上発力と同様。もちろん、その浮かせ具合も同じということを忘れずに。

上発力が決まる場面の1つとして先程下段技ガード後と説明したが、実はほかにもまだまだ決めることができる場面はある。それが手刀または二連肘(1発止め)ヒット後のよろめき状態だ。一応、回復されるものの狙って損はまったくない。


手刀がヒットして相手がよろめいたらすぐしゃがみを入力…。


最速で上発力を出せば回復も難。積極的に狙え!

上発力で浮かせたあと、ベストとなるコンボは鉄意(PP⇖P+KP⇨P⇨P+K)。これに限る!

で、問題となるのは相手が耐えたとき。このような場面ではちゅうちょせず、とりあえず鉄意を4発目まで出してしまおう。相手が耐えたとき実はこれが確定となり、よろめいているところに再び上発力が決まるのだ。具体的な理由としては、相手が攻撃を耐えたとき仰け反る。そこに鉄意のパンチ3発目がヒットし、もともと連続技になっている4発目上発力がつながってヒットするのだ。

ここで相手が浮けば空中コンボへ…再度上発力を耐えるようであれば、こちらも再度鉄意4発止め。これが相手にとって鬼の選択になる。

つまり、相手は壁際にいない限り鉄心の上発力攻撃を回避することができないということだ。

残る問題は相手が浮いたか耐えたかの状況を判断できるかで、この認識ができれば鉄心最強伝説のできあがりだ。


上発力がヒット!しかし、相手は耐えた…。


でも、コンボを決める感じで鉄意を入力。3発目のPがヒットして…。


再び鉄意4発目の上発力がヒット。浮くか耐えるかは相手次第。

ゲーメストムック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

書名	価格	数量
コスプレしちゃえ!!	本体価格 951円	冊
X-MEN vs STREET FIGHTER	本体価格 1437円	冊
サムライスピリッツ天草降臨 完全攻略奥義之書	本体価格 1437円	冊
サムライスピリッツ天草降臨ファンブック	本体価格 951円	冊
わくわく7	本体価格 1340円	冊
ウォーザード	本体価格 1437円	冊
リアルバウト餓狼伝説スペシャルグラフィカルマニュアル	本体価格 951円	冊
ストリートファイターEX	本体価格 1340円	冊
バーチャファイター3 Act.2	本体価格 1340円	冊
歌々しましょ恋いしましょ原画&設定資料集	本体価格 1942円	冊
ゲーメストアイランド 血風録 イラストコンポ	本体価格 980円	冊
ストリートファイターⅢ	本体価格 1350円	冊
リアルバウト餓狼伝説スペシャルファンブック	本体価格 950円	冊
鉄拳3 Act.1	本体価格 850円	冊
ヴァンパイアセイヴァーグラフィカルマニュアル	本体価格 850円	冊
ゲームヴォイス〜ゲーム声優コレクション	本体価格 1250円	冊
ストリートファイターⅢ ファンブック	本体価格 980円	冊
鉄拳3 Act.2	本体価格 980円	冊
電車でGO!	本体価格 1100円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97グラフィカルマニュアル	本体価格 980円	冊
ヴァンパイアセイヴァーテクニカルマニュアル	本体価格 1350円	冊
ギャルズアイランド5	本体価格 1219円	冊

月　日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

書名	価格	数量
速攻生徒会② 小川雅史	本体価格 505円	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー③	本体価格 757円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③	本体価格 757円	冊
KOF'96外伝⑥ 鷹岬諒	本体価格 563円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑨	本体価格 590円	冊
ねこばかアンソロジー②	本体価格 757円	冊
ワールドヒーローズ2⑤ 雑君保プ	本体価格 825円	冊
ゲームギャグ1Pコミック カプコン編②	本体価格 563円	冊
ゲームギャグ1Pコミック SNK編	本体価格 563円	冊
さくらがんばる! 中平正彦	本体価格 534円	冊
サムライスピリッツ天草降臨 4コマ決定版	本体価格 563円	冊
デッド オア アライブ4コマ 決定版	本体価格 563円	冊
ファイターズメガミックス アンソロジー	本体価格 950円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG	本体価格 540円	冊
まるごとさくらアンソロジー	本体価格 760円	冊
ゲームギャグ1Pコミック ストリートファイターEX編	本体価格 660円	冊
ストリートファイターⅢコミック アンソロジー	本体価格 950円	冊
ストリートファイターⅢ4コマ 決定版	本体価格 590円	冊
マジカルドロップ3 4コマ決定版	本体価格 660円	冊
あすか120%エクセレント コミックアンソロジー	本体価格 880円	冊
ヴァンパイアセイヴァー コミックアンソロジー	本体価格 880円	冊
ゲームギャグ1Pコミック セガ編	本体価格 680円	冊

月　日

株式会社　新声社

GAMEST ◆12月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト12月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、190ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは12月29日(必着)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7:今号の表紙の感想をお願いします。
〔　　　　〕

8:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

9:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

10:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

月華の剣士アンケート

1:「月華の剣士」に登場するキャラクターの中で、お気にいりを1名挙げてください。

2:もしも幕末に生まれていたら、何をやりたいですか?

3:あなたの家に伝わる幕末自慢がありましたらお聞かせください。

4:「月華の剣士」について、何か質問、知りたいことがありましたらどうぞ。

5:自由欄。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	価格	数量
ストリートファイターZERO	本体価格 4,660円	本
K.O.F.'95	本体価格 4,660円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	本体価格 4,660円	本
バトルガレッガ	本体価格 5,631円	本
サイキックフォース	本体価格 5,631円	本
K.O.F.'96	本体価格 4,660円	本
レイストーム	本体価格 5,631円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER	本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー'96	本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX	本体価格 4,800円	本
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターⅢ	本体価格 4,800円	本
鉄拳3 Act.1	本体価格 5,800円	本
鉄拳3 Act.2	本体価格 5,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

書店TEL (　)
FAX (　)

部数　冊

条件　書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部
「月華の剣士」係

キリトリ線

(ふりがな)
お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）※

ご住所　〒□□□-□□
※都道府県

1小学（　）年　2中学（　）年
3高校（　）年　4大学（　）年
5社会人　6その他（　）

※の部分は○でお囲みください　**締め切りは12月15日(消印有効)**

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部　行

(12月30日号)

キリトリ線

(ふりがな)
お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）※

ご住所　〒□□□-□□　電話(　)
※都道府県

1小学（　）年　2中学（　）年
3高校（　）年　4大学（　）年
5社会人　6その他（　）

ご希望の賞品名とその番号

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
1書店　2ゲームセンター　3コンビニ　4マルゲ屋　5その他

※の部分は○でお囲みください　**締め切りは12月29日必着**


ゴァアッ
ケッ…
一難去って…この輩!!
幕末浪漫
月華の剣士™
EPISODE.Ⅵ
藤田文士
………
だーッ

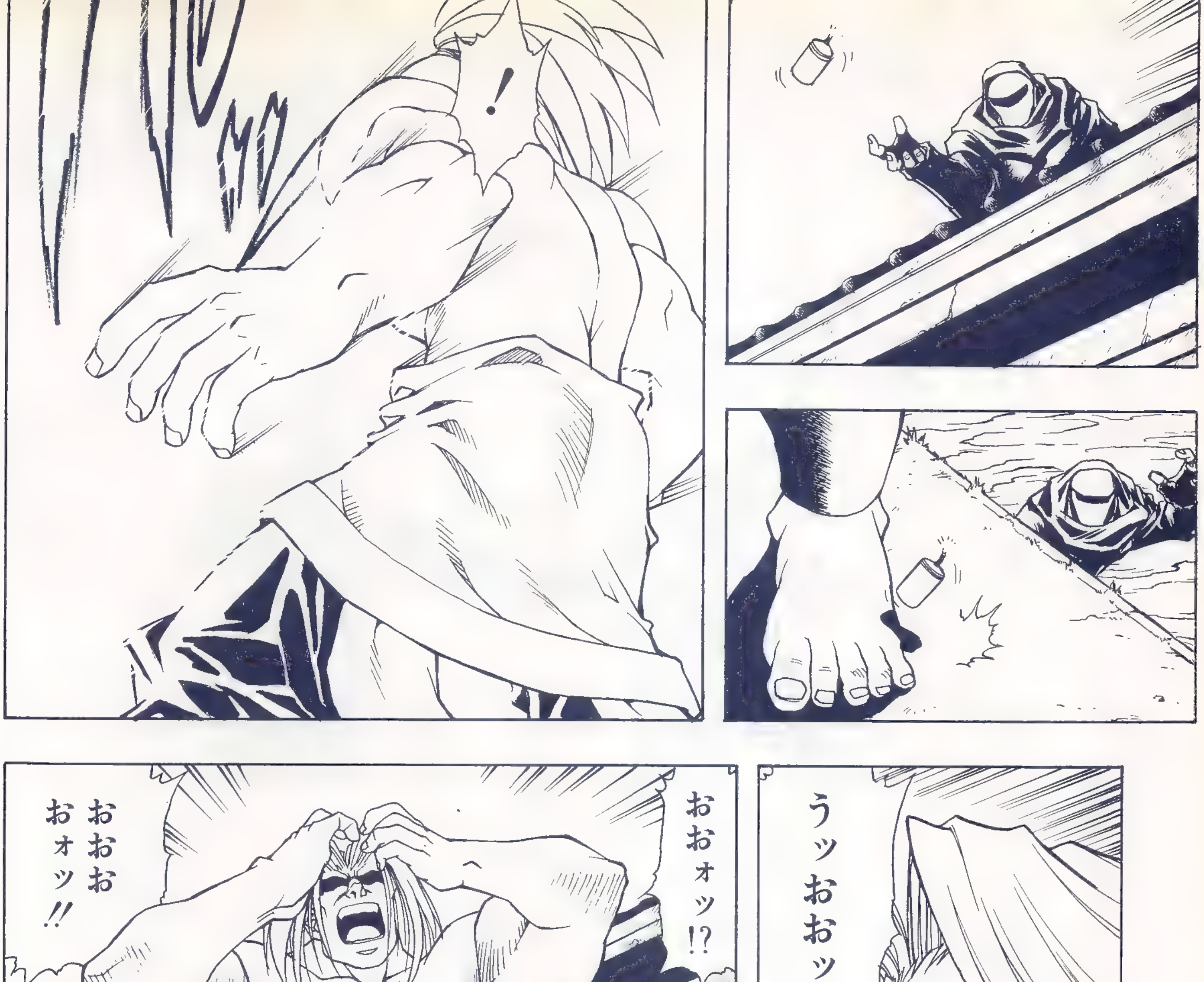

…そッ その人は もう…
暴れるのを やめたンだッ!!
……うう
ガッ
――ッとなしく ねェてろッ てェのッ!!


……
!
……
オヤオヤ…
ぞろぞろとまあ…
ポリ
ケケッ!
…鏡殿
紫鏡殿!!



藤田先生に励おたを!! コミゲ編集部「月華」係まで


ッおめえらよォ このデカブツ 捕まえンのァ まかせたぜェ!!
ッ俺様今ァ この餓鬼の方が よッ興味ある ぜェッ!!
かりにも 白虎の示源を 吹っとばすたァ!
正気の沙汰じゃァ ねェ——もンなァッ!!
白虎の… 示源?
…あの人が!?


!
うッおおッ!?
おおォッ!?
おおおおォッ!!


止めろオッ!!
チャッ
!
小僧ォッ! オメェの相手はアッチじゃアねェ俺様だアゼ!!
!!
くッ!!
オイオメェらッ!!
直に河原に出るそこで終めェにするンだぜェッ!!



EPISODE.Ⅵ END

※「幕末浪漫 月華の剣士」EPISODE.Ⅶは、12月27日発売コミックゲーメスト2月号にて、大増ページでお送りします。来月までちょっと待ってね。

やり込む者だけがたどり着く。その果てにあるものは…!?
イバラの攻略シルクロード、最終地点はここだ!!

月華曙草子
げっかあけぼのぞうし
～第四編～

ついに発売された月華の剣士だが、皆さん触れて戴けただろうか。全国のゲームセンターに順次入荷していく予定なので、まだ未入荷で遊べない人も心して待て！

発行1997．11．30
担当：田渕健康　協力：SNK

弾きの極みを

月華の剣士の発売直前まで、ゲームの世界観をフォローすべく発足したこのコーナーも、今回いよいよ最終回。月華をより楽しむべく様々なよもやま話、開発者の生の声をお伝えしてきたが、今度は君たちが実際にゲームに触れて、「月華の剣士」を語る番だ。

じっくりと遊び尽くして、このゲームが持つ駆け引きの妙、そして独特の世界観を味わってみてほしい。で、最終回は「月華の剣士」の基幹に関わる、いくつかの質問を開発者にぶつけた！

質問其の壱

発表の場を「ハイパーネオジオ64」ではなく、ネオジオにした理由をお聞かせ下さい。

当初、現場でもハイパーネオジオ64で開発したいという声もあったのですが、月華は蓄積されたノウハウを生かして、今までにないタッチや手描きの良さを可能な限り表現したかったので、あえて使い慣れたネオジオを選択しました。また開発中はネオジオのスペックを限界まで引き出してやろうということで、演出や効果の見せ方を研究しました。

質問其の弐

幕末を舞台に選んだ理由をお聞かせ下さい。

このゲームの制作を進める時、当社は既に「サムライスピリッツ」というメジャータイトルがありました。しかし、既に剣ゲームを作るということは決定していましたので、そこから何とか差別化を図れないかと「サムライ」のイメージである江戸中期は避けました。

また、最終的に明治にするか、幕末にするか迷いましたが、信念に生きた様々な男たちがぶつかり合った幕末のほうがドラマチックじゃないかということで、舞台は幕末に決定しました。

質問其の参

タイトルを「月華の剣士」に決定した理由をお聞かせ下さい。

この物語は楓の成長を軸に色々な男たちの生き様を描こうとしています。

その楓の成長を語るとき、どうしても守矢の存在を無視することはできません。

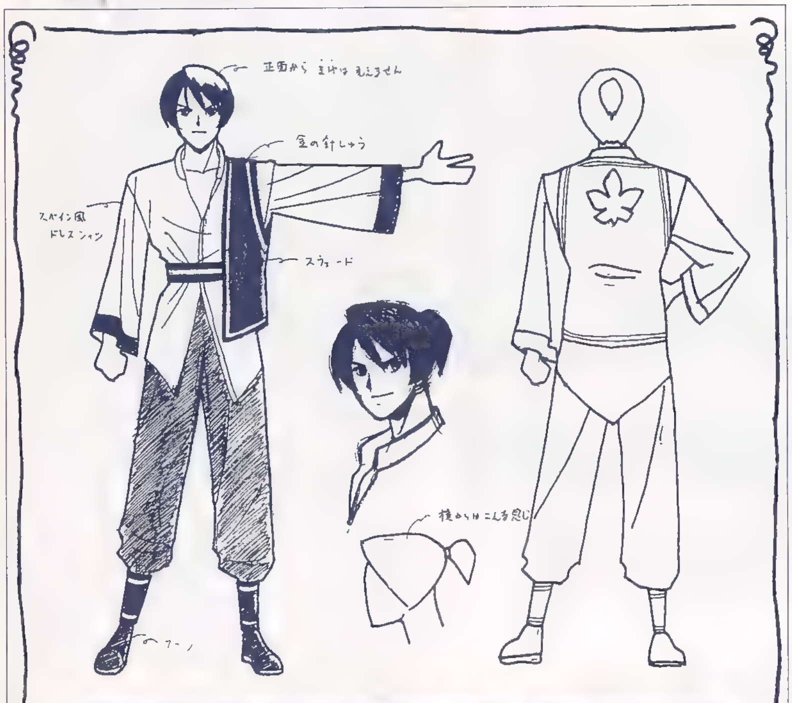
「月華」とは月の光を意味し、楓にその進むべき道を指し示す月の明かり＝守矢という構図をタイトルに込められれば、と決定しました。

そして君は幕末を知る

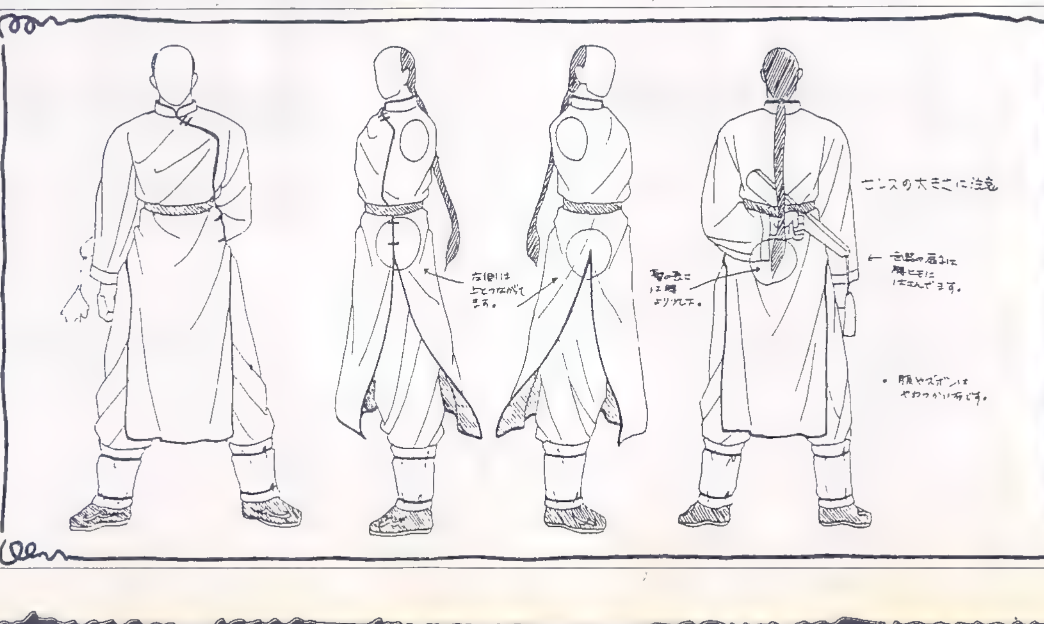
血湧き肉躍るゲームシステムと、ストーリーの随所にちりばめられた謎。月華の剣士を楽しめるエッセンスは、ゲームのそこかしこに溢れている！

対戦で腕を鳴らすもよし、全キャラ分のストーリーを満喫してみるのもよし、自分なりのプレイスタンスで「月華の剣士」を遊び倒してくれ！

今後、月華の世界観補足などは攻略ページに付随しているバラエティコーナー「ばくまつ万歳」…じゃなかった、「月華蒼龍伝」にてフォローしていくので、ご愛読の程よろしく願い奉り候。



あらゆる局面で「新しい時代の幕開け」となる楓。これが格闘の新しい[illegible]



リー・パイロン以来のカンフー[illegible]の登場となるうか。幕末[illegible]があらわれている。昔のリー・[illegible]イのカンフー映画に出てきそうな風体だ。

平成9年10月20日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

2年半ぶりの新作「ストライカーズ1945II」が、いよいよ集計スタート。「Gダライアス」もVer.2キャンペーンに負けじと白熱の盛り上がりぶり。旧作タイトルも更新されています。

1回目集計

STRIKERS 1945 II™

（彩京／1997年）

疾風

2,806,900

DAB.S

池袋プレイランドラスベガス（東京）

いきなり2周クリア達成

彩京の最新作、ストライカーズ1945II。

難易度の高さもお約束といったところで、2周目の敵弾の速さは一見の価値あり。

しかし、人間やればできるもので、疾風で2周クリアが達成されています。今回の集計では、他の機体での2周クリアは達成されていません。次にクリアが出そうなのは震電、フォッケウルフあたりでしょうか。

稼ぎのほうは、金塊の2000点と、ボスでの稼ぎが命のようです。また、クリア時に残機や残ボム数で点数が入る模様。次回から開始されるキャラ別集計で、他の機体でのクリアは達成されるのでしょうか。今後も注目していきましょう。

ぷよぷよSUN™

（セガ／コンパイル／1996年）

1,516,538

燭玉高2年ぷよマスター
石井雄太（Y.I）

ゲームプラザコトブキ（埼玉）

とことん超連鎖！

世に出たアーケードのぷよぷよシリーズも、このぷよぷよSUNで3作目を数えます。どの作品も稼ぎは連鎖。画面をフルに使っての16連鎖などはほとんどゴリ押しの世界です。今作では前半3面で超連鎖を狙ったあと、その前半の貯金を守りつつ、後半面でも9連鎖を狙って勝ち進んでいかなければいけないようです。熟練したぷよぷよの技があってこその、このすさまじいハイスコアでしょう。

namco CLASSIC COLLECTION Vol.1™
GALAGA XEVIOUS MAPPY

（ナムコ／1996年）

ゼビウスアレンジ

6,529,970

ALT-AKI

JOGO江古田店（東京）

前人未到の領域へ

このゲームは、通常の16エリアのあとにＥＸステージが存在していて、それまでのソルを全部出現させて、なおかつノーミスでないとＥＸ3までたどり着くこともできません。そのめったにお目にかかれない面で、最後に待ち受ける残機潰し。その緊張感は、数あるシューティングの中でも最高級と言えます。アドリブを効かせられる人でないと、このゲームはこなせられないでしょう。プレイヤーの実力が真に問われるゲームです。

3回目集計

Ver.1も まだ熱い！



Gダライアス
G DARIUS®



（タイトー／1997年）

ZONE λ
30,349,170
ヘEボX愚P民O
JOGO江古田店（東京）

ZONE μ
34,000,990
TURKEY屋㋮ど
GAME'S WiLL（京都）

ZONE ν
36,931,020
CRM-スプライツ㋮赤
トライアミューズメントタワー（東京）

ZONE ξ
33,078,400
T³-キバヤシ(みそだれ)で
TILT神保町（東京）

ZONE ο
51,855,410
K.N.Revolution
タイトーイン002スタジアム（大阪）

どこまで伸びるのか？

限界近しと言われながらも、まだまだ奥の深いこのGダライアス。今回も激戦が繰り広げられました。ゾーンλ（ラムダ）は今回もトップと2位の差はわずか1万点。この厳しさはただごとではありません。ゾーンμ（ミュー）は、カメで残機を1機潰しているようです。ゾーンν（ニュー）は、煮詰まってきているものの、残機潰しで稼ぐ可能性が出てきた模様。次回から新時代に突入するかもしれません。ゾーンξ（クシー）は、新発見はないものの、じわじわと点数をのばしてきています。そして超激戦区のゾーンο（オミクロン）は、クジラの砲台をαビームで破壊するパターンが極まってきたそうです。　熱い戦いは、ここからが本番なようです。

STRIKERS 1945™
（彩京／1995年）

震電
2,253,900
KTL-EL2
個人申請ゲームプラザアミュー（兵庫）

洗練されたパターンの美

続編が発売されても、まだ戦いの火は消えていない、元祖ストライカーズ1945。

2周目のボス戦で溜め撃ちを使いこなし、撃ち返し弾をかいくぐって稼ぐさまは、圧巻の一言につきます。また今後予想されるのが、ライバルAKA氏の反撃でしょう。同氏の震電に対するこだわりは周知の事実。

同ゲームでは他に、Y．T氏とMSA氏のスピットファイアでの対決など、名勝負を数多く生み出してきました。今後は続編のほうに戦いの舞台を移すのでしょうか？注目です。

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	キャラ・モード	スコア	ネーム	店舗
5回目集計	ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ	1,468,100	☆CAT'S−とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
		リリス	2,561,100	☆CAT'S−きみちゃん	
		バレッタ	1,724,600	☆CAT'S−(石)	
		デミトリ	1,410,700	G·CRUSH−CYA	
		モリガン	2,551,500	江藤 恵 サミットしません？	JOGO江古田店(東京)
		ガロン	1,620,100	スコアボード無い店 花山 薫	プレイシティ24(北海道)
		フェリシア	2,814,400	G·CRUSH−いしくん	アイリン夢空間(岐阜)
		サスカッチ	1,389,900	G·CRUSH−ROK	
		ビクトル	1,341,400	G·CRUSH−CYA	
		ビシャモン	1,426,700		
		ザベル	1,675,000	☆CAT'S−咲良 絵美。	
		レイレイ	1,986,300	☆CAT'S−きみちゃん	
		アナカリス	1,171,200	G·CRUSH−EFA(殿)(王)	
	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド		115,740	池袋ガンシューター与作	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	バトルサーキット	イエロービースト	54,269,300	じゃーず＝かぷこまー	個人申請パリオ フィエラ [illegible]
		サイバーブルー	31,245,500		個人申請西条プラザゲームコーナー(広島)
		キャプテンシルバー	35,256,400		
		エイリアングリーン	40,790,100		
		ピンクオーストリッチ	43,127,600		
	スカッドレースニューバージョン	初級 夜	1'47"49	田辺 昌之	個人申請ハイテクエンタテイメント・アーサー(長野)
		上級	2'27"51	KMS.Q	個人申請ハイテクエンタテイメント・アーサー(長野)
	怒首領蜂	Aタイプ	554,324,330	LAOS−長田仙人	個人申請ゲームセンターサルビア(鳥取)

集計	ゲーム	モード	スコア	ネーム	店舗
1回目集計	テトリスプラス2	エンドレスモード	99,999,999	ribbon	プレイシティキャロット松本店(長野)
				☆CAT'S−タージン	アイリン夢空間(岐阜)
		パズルモード	1,894,100	F.K−モリソヴァ(よ)	池袋プレイランドラスベガス(東京)
	バーチャファイター3tb		1'46"25(カゲ使用)	NGP−(秘)−N	夢空間ファンタジー(長野)
	きらめきスターロード		ファン人数50700人	3番やめてカモメーる9号	ゲームプラザ(熊本)
	ギャロップレーサー2		6'39"8	(X)ミツダアシキリオー	オレンジペコ(愛知)
				悶悟涙KMM 全力疾走 あと1秒	ゲームプラザ(熊本)
2回目集計	ポケットファイター		9,999,999	全国12店、個人申請1名の皆様	
	カプコンスポーツクラブ		1,824,900	ヅガ夫	GAME'S WiLL(京都)
	ロストワールド		1,077,197	咆哮野郎−鬼愛−まJU	チャレンジャー関大前(大阪)
	モンスタースライダー		12,476,630	スライダーまにあ Frankyるたまあ	池袋プレイランドラスベガス(東京)
3回目集計	マーブルスーパーヒーローズvsストリートファイター		5,132,500	ARI(よ) 連くれっちゅーの	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
	スタースイープ	ストーリーモード	1'56"8	G.M.C.機械T·H	モンキーハウス本館(福岡)
	サイドバイサイド2	中級	2'20"10	一ヶ月の入院生活から久々復活 MUGEN	アミューズメントラージ(福岡)
		上級	3'09"56	HS−777	東京レジャーランド小岩店(東京)
		超弩級	2'54"66	ULT.−みっちい！(爆)	個人申請タイトーイン[illegible](京都)
4回目集計	ブラッディロア		2'59"78	G·CRUSH−EFA(殿)(王)	アイリン夢空間(岐阜)
5回目集計	ソルディバイド	ヴォーグ	5,123,900	(殿)おさる	個人申請アミューズメントパラダイス(長野)
	NEOボンバーマン	ノーマルモード	663,400	WZH	GAME'S WiLL(京都)

ハイスコア講評

今回はテトリスプラス2から、エンドレスモードの方はいきなりカウンターストップが達成されています。長時間お疲れさまでした。パズルモードは180万台のシビアな争いになっています。

バーチャファイター3tbはシングルモードでのタイムです。弧延落からの空中コンボでリングアウトを狙っているようです。

次はきらめきスターロード。ファン人数で集計しています。とにかくすばやい解答が命のようです。

ギャロップレーサー2は2店で同タイムが出ています。まだ別に限界タイムというわけではないようです。

ポケットファイターはカウンターストップが達成されています。レイレイで天回傘を当て、落下してきた敵が地上に着地する前にまた天回傘を当てます（頭の大きい敵限定）。これをくりかえし、ヒット数が100ヒットをこえると点数がなぜかカンストしてしまいます。以上今回をもって集計打ち切りとさせていただきます。ちなみに普通に稼いだのでは、369万点まで出ています。

次はカプコンスポーツクラブです。こちらは前回同様ヅガ夫氏のブッちぎりトップ、他のプレイヤーはすでにあきらめ状態か？

モンスタースライダーは激しい更新をみせています。素早く面クリアして、200万点を何回とれるかが勝負のようです。またJogo江古田店の「パズル職人」SAL氏の参戦が、今後の熱い戦いを

君こそゲーメスト！

鉄拳2	ニーナ	1' 18"13	.Z.	個人申請ニューパンアップ(千葉)
D&D® タワーオブドゥーム	ドワーフ	1,134,522	ドワーフは実力ゲー？ FEMC－和泉	個人申請パル(宮城)
ぷよぷよ通		1,049,359	去りゆく者への鎮魂歌 SPD－水無月愛理(ふ)	個人申請ニューパンアップ 千葉
ナックルヘッズ	タケシ フジオカ	1,535,300	機械はいご(ほ)	モンキーハウス本館(福岡)
	クローディア シルバ	1,558,200		
	グレゴリー ダレル	1,512,200	G.M.C.機械T·H(ほ)	
	クリスティン ミャオ	1,234,200		
スーパーストリートファイターII	E·本田	2,049,500	GSM－つる	ゲームコーナーフジ(東京)
	ブランカ	2,019,900	Mr.よねもと君(氏)	
	ガイル	2,225,300	MRC(仮)	
パイプドリーム	Bコース	3,780,380	遠藤晶withTZW	トライアミューズメントタワー(東京)
ストリートファイターII	ガイル	2,346,200	CST(ゆ)スーパーのガイルはもうしません	タイトーイン002スタジアム(大阪)
フェリオス	イージー	853,880	天理剣聖TEN	GAME'S MILK(京都)
	ハード	1,223,510		
1997.11.30号(No.206)の訂正				
サイドバイサイド2	上級	3' 10"63	I.C.B.M.	モンテカルロ(群馬)
スカッドレース	上級	2' 31"47	YAP(爆)隊員	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
1997.10.30号(No.203)の訂正				
スカッドレース	上級	2' 31"73	YAP(爆)隊員	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
赤羽関係の訂正				
鉄拳3	ポール·フェニックス	0' 45"41	ZFC－MKH	ゲームコーナーフジ(東京)
	ファラン	1' 20"68	THE WILLARD	タイトーイン002スタジアム(大阪)

鉄拳3	リン·シャオユウ	1' 08"41	PPR－KTL－IZK	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ポール·フェニックス	0' 44"28	ホゲ氏	個人申請ゲームトピア999(大阪)
	ファラン	1' 19"31	NRT	アイリン夢空間(岐阜)
	ガンジャック	1' 04"70	まるしげ会越谷支部長ぱちった♡EGOリン	個人申請AMファクトリータイムマシン(東京)
	木人	0' 56"51	初心者GLA	プレイランドエフワン(宮城)
	三島 平八	0' 59"80	HYAKU－KTL－福里 平八超おそい	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ストリートファイターIII	ネクロ	4,889,000	格ゲーデヴュー！F.K－モリソヴァ(よ)	タイトーイン町田(東京)
	ユン&ヤン	5,515,400	あたしはえきす	
	ショーン	5,380,400	ぼーず	Jogo江古田店(東京)
スカッドレース	中級	2' 34"70	MSO－LIE(欽)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	上級	2' 31"04	YAP(爆)隊員(欽)	
マネーアイドルエクスチェンジャー	CPU対戦	9,999,999	SAL	Jogo江古田店(東京)
ライデンファイターズ	ビーストアロー	54,344,530	つながりません DKT－GER(ま)	個人申請駿河台ア[illegible]エス(東京)
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡		7,347,000	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)
スターグラディエイター	ゼルキン	1' 48"44	G.M.C.機械T·H(ほ)	モンキーハウス本館(福岡)
ねらってチュー		1,062,720	ZAC－Ristar	個人申請ニューパンアップ(千葉)
アルペンレーサー2		1' 37"166 (ハイスピード,ダウンヒル)	ASG－如月浪人－RIN	ゲームファンタジイエロ[illegible]ト(愛知)
蒼穹紅蓮隊	紫電	37,184,701	まだまだこれから G'z－KYO	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
19XX	ライトニング	19,523,800	ピカチュウ♡	個人申請ゲームパーク江古田店(東京)
でろーんでろでろ		9,451,800 (ふつう)	NGP－MZT－ANP(む)	電脳空間 遊ing(山梨)
ストライカーズ1945	ライトニング	2,146,400	ぼくの名前は千石 仁	プレイランドエフワン(宮城)
	スピットファイア	2,222,700	超余裕	

予感させます。

バトルサーキットはかぷこまー氏が、前人未到の全キャラ制覇を成し遂げています。

細々と更新されている鉄拳3は、木人と平八が1分を切っています。それにしても木人の56秒は狂ってます。

怒首領蜂はAタイプのみの更新。ゲームがゲームだけになかなかつながらないようです。6億5千万点が見えてきているそうですが、厳しいところではないでしょうか。

ストリートファイターIIIはユン&ヤンが激しく更新。幻影陣→絶招歩法からの空中コンボの進化が、高得点につながったようです。

マネーアイドルエクスチェンジャーはCPU対戦モードもカンストが達成されました。聞くところによると、最終面で超連鎖を決めたそうです。

19XXは5面と7面のボスで可能な、ボスが逃げていく直前で倒してもランクがSになる現象（バグ？）を利用したスコアが出ています。

D&D®タワーオブドゥームもオイルを使ってオーガ1匹を12回殺す技を使用しているようです。しかしこちらの方はアイテム運に左右されるので、気休め程度にしかならないようです。

ナックルヘッズは突然の4キャラ更新。実際には敵を投げないのに、投げの点数が入る「から投げ」で稼いでいるようです。

フェリオスはイージー、ハードそろっての更新です。究極のスコアを目指す姿勢には、頭が下がります。

訂正ですがサイドバイサイド2は見落とし、スカッドレースは誤植分です。プレイヤーの方々とお店の関係者にはご迷惑をおかけしました。

10月19日現在 めざせハイスコア!!

今年もいよいよ大詰め！☆獲得争いはというと…ほぼ決まった感があるが、すでに来年に向けて勝負が始まっているような…。

今市ゲームセンター ☆=0（14）
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース イクーズ97	618,100	TIR	[illegible]
2	[illegible]	1,429,900	NEW	ALL
3	[illegible]	1,314,000	TF	A
4	ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	1,042,000	NGE MER	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー2（デミトリ）	1,007,800	SAL−HAK	ALL
6	ヴァンパイアハンター2（フーリシア）	1,454,500	NEW	ALL
7	ヴァンパイアハンター2（レイレイ）	1,094,300	SAL−HAK	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,873,400	NEW	ALL
9	バトルサーキット（イエロー）	31,935,200	SAL−HAK	ALL 連付 残0
10	バトルガレッガ（ミヤモト）	9,393,300	SAL−HAK	RD 7

コスモランド ☆=0（5）
茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（αゾーン）	28,103,870	EASY	ALL
2	Gダライアス（μゾーン）	29,407,570	EASY	ALL
3	Gダライアス（νゾーン）	33,100,740	EASY	ALL
4	Gダライアス（ξゾーン）	30,443,390	TAS	ALL
5	Gダライアス（οゾーン）	44,193,000	TAS	ALL
6	首領蜂連隊（鶺鴒）	35,297,915	EASY	ALL 自×5
7	首領蜂連隊（B−TYPE）	143,510,120	EASY	2−6
8	MSH vs SF（リュウ・ウルヴァリン）	3,557,300	EASY	ALL
9	鉄拳3（ポール）	1′14″71	EASY	ALL
10	鉄拳3（吉光）	1′11″95	EASY	ALL

プレイランドエフワン ☆=1（29）
宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（ハヤテ）	2,357,900	超敗北	2−B ゴミ
2	バーチャファイター3tb（カゲ）	1′50″76	髪の毛はだいぶのびましたジャスティスメン	ALL
3	ときめきスターロード（田辺みさこ）	1コインALL	キャプテンフラッグ	ALL 47100人
☆	ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999	この世界に疲れましたでも捨てます ③&D	ALL S Yがんばって！
5	ポケットファイター（サクラ）	2,214,600	新日研(仮) 次は白バニ希望	ALL
★	鉄拳3（木人）	56″51	初心者GLA	ALL
7	鉄拳3（シャオユウ）	1′12″15	スパッツシャオユウにラブラブです	ALL
★	ストライカーズ1945（S−FIRE）	2,222,700	超余裕	ALL ゴミ 1周117万
★	ストライカーズ1945（P−38）	2,146,400	ぼくの名前は千石 仁	ALL ゴミ 1周116万
10	わくわく7（ポリタンク）	22,703,500	クロちゃのLDBOX [illegible]	ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1（49）
北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	GダライアスVer.2（オミクロン）	44,649,020	VHA	[illegible]
2	Gダライアス（オミクロン）	47,858,720	VHA	ALL
3	Gダライアス（ラムダ）	29,103,570	T³−TBC	ALL
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	16,130,740	T³−吉村	ALL 2周1116ち
5	MSH vs SF	2,156,906	H KODA	ALL
6	ぷよぷよSUN（やさしい）	445,292	DKG [illegible]	ALL 14連鎖
7	バトルサーキット（エイリアングリーン）	12,657,200	古式萌え萌えな	ALL
8	サボテンボンバーズ	61,366,400	VHA−G−ごろん	87面
9	ロジックプロ2	120,255	TER	ALL J=17個 LQ270
10				

ギャレッソ津田沼店 ☆=3（47）
千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル内 ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ラムダ）	29,712,240	KSD−木野	ALL 51200×3
2	Gダライアス（ミュー）	26,907,580	ゼニガメ	ALL
3	きらめきスターロード	49,200	四悟空は不滅です	ALL
4	テトリスプラス2（パズルモード）	1,609,000	ホームメイナー台（310円増し）	ALL あと10万
5	テトリスプラス2（エンドレスモード）	10,790,000（10,000,000+α）	下町の番犬	chapter29で達成 30で終了
6	テトリスプラス2（エンドレスモード イージー）	280,300	助手さーん♡	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー（Q−Bee）	628,800	[illegible]	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	475,900	あやちゃん	ALL
9	バトルガレッガ（チッタ）	12,156,880	成田の狂犬	ALL
10	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	0	玉砕？じゃないといい けど、出回します。	結果は来月。大丈夫かしら？

モンテカルロ ☆=3（25）
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	GダライアスVer.2（ラムダ）	31,309,350	超へっぽこV	1coinALL 残×2
2	GダライアスVer.2（ミュー）	30,713,060	FAG	1coinALL ノーミス 残×3
3	GダライアスVer.2（ニュー）	40,110,970	FAG	1coinALL ノーミス 残×3
4	GダライアスVer.2（クシー）	24,594,880	マルチパワー120% たくは	とりあえずALL 2ミス
5	GダライアスVer.2（オミクロン）	43,851,720	HRC SOL	1coinALL 残×2
6	Gダライアス（オミクロン）	35,360,400	とりあえず。HRC	1coinALL 残×0 連付
☆	ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999+α	[illegible]	1coinALL
8	ポケットファイター（モリガン）	2,287,200	014	1coinALL
9	ポケットファイター（イブキ）	1,912,300	本当こキャラが、やらんの？ HRC	1coinALL
10	サイドバイサイド2（上級）	3′09″90	I C B M	GT−R MT

NTK ☆=0（22）
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	1,945,000	TIS	[illegible]使用 ALL
2	ポケットファイター	1,864,000	YAS	[illegible]使用 ALL
3	ポケットファイター	1,852,000	[illegible]	[illegible]使用 ALL
4	ポケットファイター	1,664,000	IKU	レイレイ使用
5	バーチャファイター3tb	4′46″96	PPK	ジャッキー ALL
6	バーチャファイター3tb	5′15″09	KO!	カゲ ALL
7	バーチャファイター3tb	5′16″45	MGM	アキラ ALL
8	バーチャファイター3tb	6′06″25	うめきち	パイ使用 ALL
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=0（159）
千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（TYPE C）	122,032,020	変態番長	2−4
2	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	720,600	変態番長	1−6 ㊥付
3	ラウンドトリップRV（トライアル初級）	3′54″90	9MH	フィールドフォックス MT
4	MSH vs SF	2,993,800	死ぬか!?兄ぃ。by中神	ALL
5	鉄拳3（吉光）	2′17″83	FT	ALL
6	鉄拳3（シャオユウ）	2′09″10	H・I	ALL
7	ウルトラ電流イライラ棒（NOVICE）	33″51	H・I	コースクリア
8	ウルトラ電流イライラ棒（EXPERT）	1′43″48	H・I	コースクリア
9				
10				

トミームナコ ☆=4（26）
群馬県高崎市本町3−69 ☎(0273)25−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2	1,155,600	TAM	ALL フォボス
2	ヴァンパイアセイヴァー2	747,200	TAM	ALL モリガン
3	ヴァンパイアセイヴァー2	1,303,300	魔B党−おしょう	ALL ザベル
4	鉄拳3	1′46″90	H N	ALL ジュリア
5	鉄拳3	3′37″60	MHR	ALL エディ
6	ヴァンパイアセイヴァー	691,100	BOSS	ALL ガロン
7	ヴァンパイアセイヴァー	176,100	魔B党−おしょう	ALL バレッタ
8				
9				
10				

プレイシティ24 ☆=35（153）
北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,620,100	スコアボードない店 花山 薫	ALL
2	ポケットファイター（レイレイ）	3,025,300	ZZZ	ALL
3	鉄拳3（オーガ1）	59″23	ZZZ	ALL
4	鉄拳3（オーガ2）	1′11″80	ZZZ	ALL
5	Gダライアス（ラムダ）	21,089,500	吉村氏、WIZ氏、いつもビデオ感謝。	ALL
6	Gダライアス（クシー）	29,172,850	魔B党−K O	ALL
7	Gダライアス（ニュー）	29,539,680	NKⅢ−根岸宗三郎	ALL
8	とべ！ポリスターズ	146,120	T.O（結婚しました）	3面
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=3（27）
千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(0470)92−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	1,672,100	S−2、H−2やらないKFERC−NAD	㊥付、2−3 疾風
2	ストライカーズ1945Ⅱ	1,489,400	HARD TORA [illegible]	㊥付、2−2 [illegible]
3	ストライカーズ1945Ⅱ	1,421,700	HARD−ENZO（今月からHARD）	㊥付、2−2 震電、シンデンテス
4	ストライカーズ1945Ⅱ	1,403,700	FERC−AB平	㊥付、2−2 モスキート
5	ストライカーズ1945Ⅱ	1,272,200	この人、あやしい 赤リボン−ボク太	㊥付、2−1 ライトニング
6	ストライカーズ1945Ⅱ	1,439,700	HARD TORA トッピングはメンマで	㊥付、2−2 フォッケウルフ
7	MSH vs SF	2,560,200	オニーなベアー HARD M.M	ALL、リュウ&ケン
8	怒首領蜂	254,927,440	来店お待ちしてます！店員より A氏へ	C−TYPE 2−7 ショット
9	ウォーザード	2,563,200	ウォーザードやっとまた入荷しました。	㊥付 ALL タバサ、LEV19
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0（23）
栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF（ゴウキ、ウルヴァリン）	1,583,700	下忍	メカザンギ ベガ有 1cALL
2	MSH vs SF（チュンリー、さくら）	1,755,200	[illegible]	1cALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	707,400	下忍	1cALL ターボ ビクトル有
4	鉄拳3New Ver.（ポール）	1′14″50	JWM	1cALL
5	Gダライアス（ZONE ラムダ）	21,715,440	KNM	ALL連付 残×3
6	Gダライアス（ZONE ニュー）	13,023,020	銀の意匠錬金術会 シルバーホークSPT	ALL連 残×1 1P
7	ストリートファイターⅢ（リュウ）	1,966,800	大道寺雷	1cALL
8	ストリートファイターⅢ（ケン）	1,884,700	大道寺雷	1cALL
9	スターメイーフ（ストーリーモード）	4′59″4	JWM	1cALL
10	バーチャファイター3tb（シング、モード、ウルフ）	3′03″98	JWM	1cALL

ゲームセンタードリーム ☆=2（47）
宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,806,700	Y S	2−5 連付
2	怒首領蜂（TYPE C）	447,248,400	[illegible]	ALL 残1 1周14300万
3	ブレイカーズ（ショウ）	17,441,200	ショウちねースコア CF−SSS	ALL
4	Gダライアス（ミューゾーン）	31,240,770	ハニー隊部	ALL 連付
5	バトルサーキット（エイリアングリーン）	33,132,500	タクシー	ALL
6	ロジックプロ	35,948	[illegible]	
7	ヴァンパイアハンター2	1,005,000	T S脇貫	ALL ガロン
8	ヴァンパイアハンター2	1,192,600	T S脇貫	ALL フォボス
9				
10				

ハイスコア通信

お店から①

●プレイシティ24（北海道）
スコア担当が多忙のため、臨時で花山薫が書きました。

●プレイランドエフワン（宮城）
赤羽のみなさま、江古田のみなさま、ご来店ありがとうございました。またのご来店お待ちしております。
P.S.またサミットやりましょうね。
by 常連一同、店員一同

●トミームナコ（群馬）
最近スコア不足で困っています。誰か「トミームナコ」を助けてください。なので、格ゲー＆シューティングのスコアラー大大大大、大募集〜っ！気軽に声をかけてください。
P.S.秋のG-10連勝、全勝するぞっ!!

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
ただいま、二荒ではGダライアスが連付で好評稼働中です。シューターのみなさんの来客をお待ちしております。ちなみに鉄拳3のニューバージョンとは、バグを無くした改良版ですので新キャラ、新要素はないです。あしからず。

●ギャレッソ津田沼（千葉）
ZKB-一般人-JAC様、お言葉ありがとうございます。HDK氏より伝わりました。遠くても遊びに来てください。お待ちしております。
by 少女革命ウテナ♡のGEBOKU㊫
P.S.JAC様、きょーたいを大切にね♡

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
今月は、ニューゲームのおかげで、すくわれた感じです（担当者より）。そんなことはどうでもいいとして、とりあえずセイヴァー2、ハンター2、ストライカーズⅡなどニューゲーム入荷です。マニアックなところでは、ナイトストライカーが入りました。ナイストが好きな人は来店求ム！
担当より

●ゲームプラザコトブキ（埼玉）
遂に、ぷよぷよSUNが150万点台に突入しました。しかし、石井氏は、まだまだ精進なされるようです（私、イカレた基いイカス店員も見習わなければ…）。
by ケロヨン

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
最近「師匠」という言葉を付けるのが流行っています。NUR⑧君は、ぬーる師匠とよばれ、NEK先生は、よだれ師匠、前のめり師匠、といった感じです。ちなみに流行らせたのは、N.F師匠です。あと、麻雀をやっているときに、死ぬ、死ぬる、死なすといった言葉もこ、こ、こえーくらいに使えますので是非みなさんも使ってください。最後にひと言、俺が吉田だ!!
by 飛び込み師匠

●T-LT神保町（東京）
一時期Gダラが新にロム交換されたのですが、あまり評判が良くなかったので旧を無理矢理、引き戻しました。ということで両バージョン共の稼働中です（今んとこ）。今月は以上でーす。
担当：弟夫（5面までだA50㊂）

●G'-Model（東京）
ストライカーズ1945Ⅱ入荷しました。近郊まで来られた方、是非スコア申請をしに来てください！

●荏原ゲームコーナ（東京）
えばらストライカーズ発足！〝ストライカーズ1945Ⅱ〟はもちろんのこと、隣の〝ゴーストストライカー〟（メダルゲーム）にまで手を出すメンバー！メダルを吐き出すチャリチャリ音に心を乱され、次々撃墜されていく自機！早くも空中分解という感じですが、一応メンバー募集中です。くわしくは担当㊥まで

●タイトーイン町田（東京）
いつも控え目でおとなしいWAR氏ですが、酒を飲むととんでもない暴れん坊に大変身!!この間もW-Z氏がビンタを7〜8発もらって、メガネがふっとびました。こんなWAR氏に逢いたい人は是非ご来店ください。
by ㊙

●ゲームコーナーフジ（東京）
ABN㊙（ゴリ中嶋）氏、SnRuny氏、Ⓑ-SATSUMA氏、CST㊥氏、URA㊞氏、ゲーセン魔人氏、ご来店ありがとうございました！またのご来店を常連一同、心よりお待ちしております。
by ゲーセン伯爵㊞

●Jogo江古田店（東京）
キミのハイスコアをプリクラシールに♡当店では希望する方には、ハイスコアをプリクラシールにしちゃうぞってなカンジでも一チョベリグ（死）。こんなコギャルチックな当店では、ただ今サミットメンバーを大ボシュー中♡アムロやコムロ、とにかく世の中のヒットとは無縁の（一部有効）、クズ人間の世界をのぞいてみる気はない？あ、どうしよう…こんなに熱くなってきちゃった♡という訳で今日も5時間耐久のナイトフィーバーよん、じゃ、待ってるわね（江古田はよーかい吹きだまり〜）
by ㊡

●電脳空間 遊ing（山梨）
西銀座ゲームプラザは11月1日より電脳空間遊ingとしてトポス甲府店前に移転しました。環境もパワーアップ（？）しましたので、スコアラー募集中です！

ソニックビーム ☆=2（4）
千葉県松戸市松戸1172-1 ☎(047)360-2008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（ファイング・ンケーキ）	1,924,800	[illegible] CKDF フエンモ	2 5
2	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,503,700	時給せんぜんない人	2 2
3	Gダライアス	33,395,290	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	256,362,910	[illegible]	2 6.B-S
5	ファイティング武術（椿）	3'19"01	[illegible]当分無理 [illegible] ねこ丸	[illegible]
6	テトリス プラス2（エントレス）	2,648,000	もういやだ！全部見た [illegible]	[illegible] ライン404
7	マネーアイドルエクスチェンジャー	1,065,895	C.D 子連れのゲーマー [illegible]	1人用 MAX18連鎖
8	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	6,641,336	[illegible] ZAC Rister	ALL ストレングス700Jまでやる
9				
10				

熊谷ガリバー ☆=0（36）
埼玉県熊谷市筑波2 49-8 ホーラム秋山ビルF1 ☎(0485)21-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,611,300	[illegible] IKD3 ONKEL	[illegible]
2	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	1,298,500	ZKR	2-1 [illegible]
3	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	1,274,000	SNT	2-1 [illegible]
4	オーバーレブ チャレンジカップ	5'01"70	モテ12だから？ たけぞう	単車使用 MT
5	ポケットファイター	3,040,100	BAR	ALL ノイノイ
6	Gダライアス（νゾーン）	48,016,730	RC ZKR	ALL 2P [illegible]
7	Gダライアス（νゾーン）	36,572,950	GENESIS IKD JK	ALL ZK [illegible] オネ
8	Gダライアス（μゾーン）	30,758,900	Gott weiB der ONKEL	ALL あと150万
9	Gダライアス（λゾーン）	27,364,920	シューティングGダラ [illegible]めたダブリル	ALL
10	サーカス オブ ザ デッド	100,480	[illegible]10万！ IQ？	ALL

ゲームプラザコトブキ ☆=0（9）
埼玉県浦和市白幡5-1-28 ☎(048)838-6631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ぷよぷよSUN（ふつう）	1,516,538	[illegible]2年ぷよマスタ 石井雄太(Y)	ALL 1面から16 16、14ソウで13
2	Gダライアス（オミクロン）2P側	48,757,080	YKT ホルモン喰わせろ	ALL [illegible] 残×2 276万点落ち）
3	Gダライアス（ニュー）	36,164,480	[illegible] Y	ALL [illegible] 残×3
4	Gダライアス（クシー）	32,483,920	[illegible] ANMR's MMR [illegible]	ALL [illegible] 残×3
5	パズルボブル3（2Sモード）	516,896,970	KKK PPP	R27でこス
6	鉄拳3（ガン・ジャック）	2'43"16	XXX	ALL
7	鉄拳3（オーガⅠ）	3'11"40	KSM	ALL
8	鉄拳3（ブライアン）	3'15"56	NWO	ALL
9	鉄拳3（オーガⅡ）	3'24"28	G K	ALL
10	ぷよぷよSUN（むずい）	609,763	[illegible]高校2年ぷよマスタ 石井雄太	ALL MAX連鎖12・12

池袋プレイランドラスベガス ☆=4（76）
東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ストライカーズ1945Ⅱ（キ84 疾風）	2,806,900	DAB S	2周ALL [illegible]
2	テトリスプラス2（エントレスモード）	10,000,000+α（10,568,000）	DAB S	Lv99 入荷 ライン999 初日
☆	テトリスプラス2（パズルモード）	1,894,100	F K モリソウア団	ALL きょうじゅ
☆	モンスタースライダー	12,476,630	スライダーまにあ Frankyるたまあ	ALL ニーナ使用
5	ポケットファイタ	3,030,600	OKI MEG	ALL ノイレイ
6	マネーアイドルエクスチェンジャー CPU対戦	5,072,192	[illegible]DON	ALL 100万×4 またまだです
7	マネーアイドルエクスチェンジャー 1人で練習	1,343,221	[illegible]DON	Lvのみカンスト 記念に 名人
8	ライデンファイターズ（スレイブ）	48,512,540	STF 桑名罠之	ALL
9	Gダライアス（αゾーン）	42,134,800	TAR	ALL [illegible]
10	Gダライアス（ミゾーン）	32,777,860	30万おち	ALL [illegible]

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=16（290）
東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1B2 ☎(03)3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザ ハウス オブ ザ デッド	115,740	世紀カンシューター与作	ALL ランク1
★	スカッドレース（旧Ver 中級）	2'34"70	MSO LIE㊉	完走 F1
★	スカッドレース（旧Ver 上級）	2'31"04	YAP [illegible]隊員㊉	完走 TA F1
4	テトリスプラス2（パズルモード）	1,455,400	巣鴨つまみ王	ALL
5	キャロットブリーサー2（短距離）	6'41"9	こまつゆキャンプ	ノーズフライト ALL
6	鉄拳3（シャオユウ）	1'13"63	DNB 如月さん再び万歳	連必 ALL
7	鉄拳3（ノーフン）	1'32"23	キャサリンちゃん 金曜の夜に待ってるわ	連必 ALL
8	ファイティング武術（雷虎）	4'24"98	ここここここえ[illegible] 俺が[illegible]あつ[illegible]	ALL
9				
10				

TILT神保町店　☆=11(399)

東京都千代田区神田神保町2−14−4　☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	2,017,400	ATC [illegible]	[illegible]
☆	Gダライアス	33,078,400	[illegible]	AL[illegible]
3	Gダライアス	50,922,520	[illegible]	A[illegible]
4	怒首領蜂 [illegible]	584,921,150	SWY	[illegible]
5	[illegible]	[illegible] 44,600人	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]SJN (やさしい)	509,940	[illegible]	AL[illegible]
7	ポケットファイター [illegible]	2,479,700	[illegible]	[illegible]
8	鉄拳3 [illegible]	2'29"10	[illegible]	AL[illegible]
9				
10				

G'−Model

東京都千代田区神田神保町1−26　1F　☎(03)3293−9349

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 [illegible]B	378,263,430	[illegible]MT	AL[illegible]ver
2	怒首領蜂 タイプC	119,610,110	[illegible]DON	[illegible]ver MAX [illegible]T420
3	Gダライアス	32,862,060	[illegible]デル	AL[illegible]付き
4	ヴァンパイアセイヴァー (ウェ[illegible]シア)	1,913,200	[illegible]S	AL[illegible]ボスあり
5	ヴァンパイアセイヴァー ([illegible]ビー)	91[illegible],800	[illegible]UT	AL[illegible]ボスあり
6	[illegible]アイドル[illegible] [illegible](CP[illegible])	5,142,315	[illegible]DON	AL[illegible]
7	ダークシール 忍者	888,650	ECM ZENJI	AL[illegible]×1
8	ブレイウッド	730,950	ECM ZENJI	A[illegible]
9	[illegible]オブ・ファイターズ'97	601,700	JT	AL[illegible]
10				

荏原ゲームコーナー　☆=4(423)

東京都品川区旗の台3−12−3J・BOX1F　☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ フォッケウルフ	1,522,400	えばらストライカーズ JAG MIYA氏	[illegible]
2	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	1,460,200	えばらストライカーズ JAG MIYA氏	2[illegible]
3	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風[illegible])	1,352,200	えばらストライカーズ [illegible]SPT	2[illegible]
4	ストライカーズ1945Ⅱ モスキート	1,201,000	えばらストライカーズ EGC・MIS㊥	2[illegible]
5	ストライカーズ1945Ⅱ ライトニング	1,067,600	えばらストライカーズ EGC MIS㊥	[illegible]
6	ストライカーズ1945Ⅱ ([illegible])	913,100	えばらストライカーズ B D	
7	ポケットファイター	3,520,600	センチ[illegible]チで日が昇る♡MIS	[illegible]使用
8	きらめきスターロード (ファン数)	45,300人	センチメンチで日が昇る♡MIS㊥	AL[illegible]辺みさこ[illegible]
9	サイド バイ・サイド2 (超弩級)	2'56"50	[illegible]Nightk ds	GT[illegible]使用 MT[illegible]
10	[illegible]オブ・ファイターズ'97	612,200	[illegible]トア[illegible] B・D	AL[illegible]リョウ

タイトーイン町田店　☆=4(251)

東京都町田市原町田6−14−8　☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス ([illegible]ン㊥)	30,176,360	[illegible]さす	AL[illegible]
2	Gダライアス ([illegible]ン㊥)	32,754,490	[illegible]キバヤシⓒ	AL[illegible]
3	Gダライアス ([illegible]ン㊥)	51,750,120	[illegible]W Z	AL[illegible]
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999+α	PYO、WAR、ASM	ALL
★	ストリートファイターⅢ (ネクロ㊥)	4,889,000	ポケ[illegible] [illegible]K−モリノヴァ	ALL [illegible]68[illegible]
★	ストリートファイターⅢ (ユン&ヤン)	5,515,400	わたし[illegible]きす	ALL
7	ストライカーズ1945Ⅱ ([illegible])	1,395,000	ヒクンン、クレイジー	2 1
8	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風[illegible])	1,574,300	RVS−POKEN	2 2 [illegible]活！
9				
10				

ゲームコーナーフジ　☆=16(263

東京都葛飾区新小岩1−50−8　☎(03)3652　0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999+α	ABN[illegible]	AL[illegible] 50[illegible]
2	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	1,696,800	G M C ZFC URA[illegible]	ALL[illegible]
3	ヴァンパイアセイヴァー (サベル)	1,647,000	[illegible]色	ALL[illegible]
4	ヴァンパイアセイヴァー (ビクトル)	1,321,300	ザ・エ[illegible]クス	ALL[illegible]
★	[illegible]ファイターⅡ (カイル)	2,225,300	MRC[illegible]	ALL[illegible]×3 11 5 2−41
★	[illegible]ファイターⅡ (E.本田)	2,049,500	GSM つる	ALL R×41 [illegible]×3
★	[illegible]ファイターⅡ (ブランカ)	2,019,900	Mr よねもと君[illegible]	ALL[illegible]×0 [illegible]×39 P×18
8	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	1,592,700	FCMとは全くの別人	2 3 [illegible]
9	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	1,362,000	YJU	2 2[illegible]
10	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	1,388,000	URA[illegible]	2 1[illegible]

ハイスコア通信 お店から②

●**ゲームパレス（静岡）**

最近はスコアを狙えるゲームが少ないというか、スコアアタックをやっている人自体が少ないので、8コ申請するのはかなり大変であります。なにかいいゲームはでないですかね。

by 今は鉄拳3ばかりやっている鉄拳ずきの店員C

●**グリーンプレイランド（岐阜）**

とにかく新しいゲームが入ってきません。常連さん〆ミマセン（泣）。したがって未だにというか、ますます異様なまでに盛り上がっている鉄拳ですが…本当にわけのわからない策略のもと、異様な動きを目指してやられてます。

オレの動きはもっとわけがわからないぜ…という人やこの私の変態的な動きは普通の人には理解できまい…というようなお方はぜひ見せびらかせにきてくださると…うれしい…のかなあ。

現在は鉄拳しかないのでナンですが、鉄拳が好きな人は、ぜひ遊びに来てください…もちろんひまなときにね。

●**アイリン夢空間（岐阜）**

アイリン常連紹介その1（最終回）

・G.CRUSH-I 真ブロン（元、MSK）

性別・男　20歳　独身

彼はスコアー申請のときガロンと書く、さらに彼はデブである。

デブ＋ガロン＝ブロン

そして先日ようやくスコアがでて真ブロンとなった。

●**ゲームプラザイエローハット（愛知）**

NEWゲームが入ってくるようになって一安心ですが、人手不足は相変わらずなので、だれかたすけろ！っていうか店長交換してください。

by 店員ABE

●**オレンジペコ（愛知）**

HEROさん、ご来店大変ありがとうございました。

by 店員倍損

●**ゲーマーズハウスガンマ（大阪）**

ねこんさん、あんみつさん、CCS−ありすさん、西野たたみさん、TAKAさん、NST−にっきーさん、ご来店ありがとうございました。

by 店員、常連一同

●**ゲームプラザミッキー（広島）**

みなさんのハイスコア申請をお待ちしています！

●**アメニティスペースOZ（山口）**

ヴァンパイアセイヴァー全国大会がんばれ山口！（終わってますが…）

●**ビッグウェーブ（高知）**

日本有数のビッチなこの店も、この号が出る頃には消えているかもしれません。常連は全て社会復帰を果たす予定ですので、これを仮の遺言とでも思ってください。

ただ、長田仙人に限っていえばさっと転生を繰り返して、全一の山を築いていくことでしょう。

●**タイトーイン空港通り店（愛媛）**

県外から来られるみなさまへ！

他のクラブ活動にも積極的に参加してください。とくに〝アクションスナイプ〟参加者募集中!!

●**モンキーハウス本館（福岡）**

10月1日に「悶絶涙」解散と同時に「機械」（きかい）が発足致しました。新規入会の方は直接御来店の上、お問い合わせください。

by 会長

●**サブカルチュア（福岡）**

3Fの10円コーナーが40台増えて150台になりました。NEWゲームが中心です。この新設コーナーは今後のインカムでプレイ料金を設定するらしいので、みなさまぜひともやりに来てください。うまくいけばGダライアス、ヴァンパイアセイヴァー2、ヴァンパイアハンター2、ストリートファイターⅢ、KOF'97などなどすべて10円になるという世にも恐ろしいことになりそうです。でもスコアラーが3人じゃ意味ないかも…。

●**アミューズメントラージ（福岡）**

OLDゲームがけっこー入ってます。とりあえずこの時期（10月現在）に、おーさま氏、ビデオ見たかったっス。JAMAさんだけ喜んで…今度、来店されるときは連絡ください。

にょしお君、バイトから社員昇進、よかったですね。

by スコア担当マネジャーMUGEN

●**ゲームプラザ（熊本）**

バーチャファイター3tb入荷で当店のバーチャファイター3がますますヒートアップしています。

腕に自信がある方は、ぜひ当店へおこしくださいませ!!

by こさ坊（ストーカー怖い）

●**ゲームスポットフォーカス（大分）**

大会を募集してまーす、店内を貸しますので仲間や友だち集めて来てください。

面白い企画も募集しています！例えばシューティングゲームでも2人同時プレイで先に残機がなくなったら負けというふうな対戦によるゲーム大会もできますのでヨロシクお願いします。

by あべさん

ゲームパレス ☆=0(9)
静岡県三島市一番町12-22 ☎(0559)71-3057

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	43,140,040	YOSHIKIっしょ!	G.T 2ミス ZONEV まだまだ!
2	Gダライアス	40,678,040	TS2	G.T 1ミス ZONEV
3	ポケットファイター	2,206,100	WIL	ALL リュウ 2勝1敗×2
4	ポケットファイター	2,155,900	たろー	最後で死んだ リュウ
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	578,600	竜た	ナリー、しんご、紅丸
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	517,900	R I	
7	ダライアス外伝	6,923,650	どさんchan	クリア 残り2機 Y
8	ウルトラ警備隊	5,927,000	まる出しヨシキ	もっと出したい! ステージ6
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆=2(7)
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎(03)5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	1,275,480	WIZ	ALL
2	ゲイングランド	31,204,085	N T	全然ダメ
★	パイプドリーム	3,780,360	遠藤詔with TZW	Bコース ALL 全コース制覇!!
4	ストライカーズ1945II (Ki84)	1,345,800	EVA森澤(RUN)	2-1
5	モンスタースライダー	5,621,040	ぷよぷよ5th 記念 あしのゆうき	ラスボスまで 200万×1
6	ソルディバイド (カシュオン)	4,927,200	PC立川店員O K	ALL
7	Gダライアス (μゾーン)	33,031,050	とりあえず ぼんのうばくはつ先生	青玉レーザー×1 51200×0
8	Gダライアス (ξゾーン)	32,797,780	T' エロエコちゃい む 声 大山のぶ代	30万落ち
9	Gダライアス (νゾーン)	50,508,390	CRM・	30万×5落ち
☆	Gダライアス (γゾーン)	36,931,020	CRM・スプライツ	

中央プラザ大泉店 ☆=0(22)
東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)3978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (サイバーブルー)	5,878,800	M・K	1コインALL
2	ソルディバイド (カシュオン)	1,170,700	M・K	2-2
3	ソルディバイド (ヴォーグ)	2,222,000	M・K	[illegible]
4	閃激ストライカー	835,949,650	M・K	10-2
5	鉄拳3 (ブライアン)	1'26"40	DRP-まるしげ	1コインALL
6	鉄拳3 (シャオユウ)	1'48"05	DRP-まるしげ	1コインALL
7	ソルダム (ソルダムモード)	10,000,000+α	[illegible]	[illegible]
8	レイストーム	13,644,600	ひで	1コインALL GLAY1
9				
10				

プレイシティキャロットアピア店 ☆=0(1)
静岡県静岡市吉田15-8 プラザアピア1F ☎(054)263-8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (疾風)	1,623,600	ASD-TMY	2-3
2	ストライカーズ1945II (フォッケウルフ)	1,597,700	Y'㊥	2-3
3	ストライカーズ1945II (モスキート)	1,440,800	SPREAM-FKS	2-2
4	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,420,000	AUK-F	2-1
5	ストライカーズ1945II (震電)	1,331,800	AUK-F	2-1
6	ストライカーズ1945II (ライトニング)	1,303,100	AUK-F	2-1
7	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	1,227,400	ORI AKA	ALL
8	ギャロップレーサー2	6'41"0	S G (サンダーガルチ)	ALL(トロットサンダー)
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=1(127)
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 ☎(0463)94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ラムダ)	29,942,940	CVM-NAK	ALL ノーミス
2	Gダライアス (クシー)	30,789,500	A T	ALL 35万おち ノーミス
3	Gダライアス (ミュー)	29,166,590	PIS-CKN	ALL
4	スタースイープ (1人用)	476,080	IZU	ALL
5	スタースイープ (ストーリー)	7'19"2	ZZZ	
6	ストライカーズ1945II (ハヤテ)	1,428,600	A T	2-2
7	ストライカーズ1945II (震電)	1,065,700	B U	1-8
8	ストライカーズ1945II (ライトニング)	846,400	C V	1-7
9	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	942,000	H.T	1-7
10				

ゲームセンターポパイ ☆=1(34)
東京都足立区綾瀬4-9-31 ☎(03)3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (震電)	1,170,900	SAI	[illegible]
2	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,549,300	CIY	2-2 ボス
3	ストライカーズ1945II (モスキート)	1,448,400	CIY	2-2
4	ストライカーズ1945II (フォッケンウルフ)	1,346,000	MOL-ANU-TOS	2-1
5	ストライカーズ1945II (疾風)	1,467,500	MOL-㋣-TOS	2-2
6	テトリスプラス2 (パズルモード)	1,822,150	KNIM	ALL
7	Gダライアス	33,617,900	YAG	ALL ゾーンλ
8	ファイティング武術 (シン・クエ)	4'00"80	CIY	ALL
9	ファイティング武術 (ヘイフー)	5'02"82	YAG	ALL
10				

夢空間ファンタジー ☆=2(17)
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	バーチャファイター3tb (カゲ)	1'46"25	NGP-㊙-N	ALL ノーマルモード
2	バーチャファイター3tb (カゲ、ジェフリー、カゲ)	3'31"00	うんちすこあ	ALL チームモード
3	エメラルディア (アドベンチャー)	2,828,158	UYK氏にはあとで話がある。by AST	ALL Rセレ有 パターン見せてちょ。
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999+α	NGP-ANP	ALL 7面で以上
5	レイストーム (R-2)	21,718,100	WIZ氏にはあとで話がある by YZK	ALL 平玉してちょ
6	Gダライアス㊥ (Oルート)	34,296,380	じゃ地球よってく? --ごばP--	ALL シンクロと秒間15発
7	グルーブオンファイト (ゲルトハイマーコンビ)	949,700	AST	ALL
8	スタースイープ	5'08"2	園長	ALL
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)
山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3tb (カゲ)	3'59"32	インド人㊥	ALL
2	テトリスプラス2	1,335,000	ドラゴン☆靖志	Lv99 エンドレス ライン744
3	ポケットファイター (モリガン)	1,989,400	Y N	1コインALL
4	ポケットファイター (レイレイ)	1,870,900	DEE	ALL
5	ストリートファイターIII (ショーン)	2,671,800	CKC	ALL
6	テトリスPLUS	196,400	G.M	LINE98 Lv26 ノーマル
7	レイストーム	1,301,400	Y K	1-3 PG-2
8	バトルガレッガ	7,545,560	獣神官	最終面BHII ワイルドスネイル
9	バーチャファイター3tb (ジェフリー×3)	3'48"14	N.M	ALL
10	バーチャファイター3tb (ジェフリー カゲ×2)	3'15"65	CBA	ALL

Jogo江古田店 ☆=21(46)
東京都練馬区旭丘1-17-10 ☎(03)3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	Gダライアス (λゾーン)	30,349,170	へEボX愚P民O	[illegible]
★	ナムコクラシックvol 1 (ゼビウスアレンジ)	6,529,970	ALT-AKI	[illegible]
☆	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	2,551,500	[illegible] サミット[illegible]	A[illegible]
4	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	2,725,100	[illegible] サミット[illegible]	A[illegible]
★	ストリートファイターIII (ショーン)	5,380,400	ぼーず	[illegible]
6	鉄拳3 (ガンジャック)	1'07"16	[illegible]	A[illegible]
7	バーチャファイター3tb (カゲ)	1'56"90	[illegible]	[illegible]
★	マネーアイドルエクスチェンジャー (CPU対戦)	9,999,999	SAL	[illegible]
9	モンスタースライダー (ニーナ)	8,879,520	SAL	[illegible]
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999	[illegible]	[illegible]

プレイシティキャロット松本店 ☆=1(31)
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (疾風)	2,220,300	HLK	2-7 ㊥付
2	ソルディバイド (ヴォーグ)	5,033,500	㊥おさる	ALL
3	Gダライアス (λゾーン)	28,222,440	NKS-LIT㊥㊥	ALL ㊥付
4	怒首領蜂 (TYPE-B)	220,563,320	HLK	2-7
5	怒首領蜂 (TYPE-A)	112,906,210	F A	2-6
6	テトリスプラス2 (パズルモード)	1,816,800	ASG 如月浪人-RIN	ALL
☆	テトリスプラス2 (エンドレスモード)	99,999,999	ribbon	99rr
8	鉄拳3 (シャオユウ)	1'25"30	ヌンチャクマン	ALL
9	鉄拳3 (ブライアン)	1'34"93	ヌンチャクマンII ターボ	ALL
10	MSH vs SF	2,369,600	月2回JDF	ALL リュウ ウルヴァリン

電脳空間遊ing (旧 西銀座ゲームプラザ) ☆=4(50)
山梨県甲府市中央1-4 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリスプラス2 (エンドレスモード)	28,568,800	NGP-MZT-ANP㊥	chap73 LV99 LINE999
★	でろーんでろでろ (ふつう)	9,451,800	NGP-MZT-ANP㊥	ALL 全消し×2
3	はくはくアニマル (おじょうず)	329,680	NGP-MZT-(予)-ANP㊥	ALL 金貨×10
4	ポケットファイター (リュウ)	2,725,800	NGP-MZT-ANP㊥	ALL
5	ポケットファイター (レイレイ)	3,188,700	NGP-MZT-ANP㊥	ALL
6	ポケットファイター (モリガン)	2,567,000	XEN2T	ALL
7	対戦とっかえだま [illegible]	4,345,300	[illegible]	ALL [illegible]
8	鉄拳3 (吉光)	1'10"83	HIDE	ALL
9				
10				

東京レジャーランド小岩店 ☆=4(6)
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎(03)5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	対戦とっかえだま	4,287,200	K[illegible]	[illegible]
2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	101,440	DMC [illegible]	[illegible]
3	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,540,000	200点マニア	2-2 1周135万
4	サイドバイサイド2 (超弩級)	2'57"60	大和田㊥	MT GT-R使用
5	サイドバイサイド2 (超上級)	2'59"80	大和田㊥	MT GT-R使用
☆	サイドバイサイド2 (上級)	3'09"56	HS [illegible]	AT BL1 01 39 GT-R使用
7	ポケットファイター	2,822,200	GSM[illegible]	[illegible]
8	[illegible] ゼビウス [illegible]	6,483,360	[illegible] PAN	[illegible]
9	ヴァンパイアセイヴァー2 (モリガン)	1,567,100	PEN	ALL [illegible]
10	ヴァンパイアセイヴァー2 (ジェダ)	1,187,500	GSM-亀	ALL [illegible]

プレイシティNASA杉本町店 ☆=5(39)
大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	MSHvsSF	4,692,900	せのん	ALL 話になりません
2	ヴァンパイアハンター2(ザベル)	624,700	セイヴァーはクリアできません	ALL
3	スト ト ァイタ Ⅱ (ケン)	1,540,500	[illegible]	ALL
4	ストリートファイターⅢ(リュウ)	1,336,600	NRQ	ALL
5	ストリートファイターⅢ(ネクロ)	1,114,000	初クリア	ALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	637,600	話してストⅡ	1−6
7	レイストーム(R−GRAY1)	1,368,450	PS版買って練習	3面
8	レイストーム(R−GRAY2)	1,291,200	NRS	3面
9				
10				

オレンジ ペコ ☆=15(41)
愛知県名古屋市昭和区隼人町8−14 ☎(052)836−3072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアスver.2(クシー)	29,686,920	マニア娘はマーアです HYK 姿形教祖	ALL 2タコ はとんど稼ぎなし
2	テトリスプラス2(エンドレス)	16,694,000	おつかれさまでした LAC−HERO	C×37
3	テトリスプラス2(パズル)	1,854,050	[illegible]	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー2(ビクトル)	832,800	Blue	ALL ハンデありあり
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	588,400	安藤 弘一	ALL
☆	ギャロップレーサー2(フラワーパーク)	6′39″8	ミツダアシキリオ	ALL
7	ギャロップレーサー2(ダンスパートナー)	10′36″4	サピアソマケイメ	ALL
8	ギャロップレーサー2(ノースホワイト)	6′41″9	DCC− AGAS−KAC	ALL
9				
10				

グリーンプレイランド ☆ 0(6)
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(キング)	2′08″38	RYU	1c ALL
2	鉄拳3(ポール)	1′06″90	RYU	1c ALL
3	鉄拳3(ノ ストロワ)	3′10″25	RYU	1c ALL
4	鉄拳3(ガンジャック)	2′34″03	RYU	1c ALL
5	鉄拳3(三島平八)	1′42″81	RYU	1c ALL
6	鉄拳3(クマ)	3′04″06	RYU	1c ALL
7	鉄拳3(ブライアン)	1′47″50	RYU	1c ALL
8	鉄拳3(レイ)	2′31″73	ECG	1c ALL
9				
10	ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ)	783,300	JUN	1c ALL

チャレンジャー関大前店 ☆ 3(93)
大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	1,454,800	チョンボ×4 NAC FA 007GⅢ	2−2
2	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	1,420,900	お疲れます NAC・FA−007GⅢ	2−2 3チョンボ
3	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	1,405,400	初一周的に	2−1
4	ポケットファイター(レイレイ)	3,494,000	鬼愛 まJU	ALL 10万落ち ハーフ15万
☆	ロストワールド	1,077,197	[illegible]	ALL
6	ギャロップレーサー2(フラワーパーク)	6′40″9	話してふらパー	遅すぎ
7	テトリスプラス2(パズル)	1,832,000	鬼愛−まJU	ALL 助手子よー
8	テトリスプラス2(エンドレス)	1,714,600	鬼愛−まJU	L99 C×15 100万+αで打ち切り
9	GダライアスVer.2	39,760,820	FFV−EX	ALL (v)
10				

GAME AMZA11 ☆−0(14)
三重県熊野市木本町620−1 こやま2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	1,205,100	E・H・M!!	ゴウキ
2	ポケットファイター	1,181,700	E・H・M!!	リュウ
3	ポケットファイター	1,531,600	MKT	タバサ
4	ポケットファイター	1,374,800	E・H・M!!	ケン
5	ポケットファイター	1,024,200	E・H・M!!	ダン
6	ポケットファイター	2,154,400	SKR	モリガン
7	ポケットファイター	1,355,700	SKR	チュンリー
8	鉄拳3	2′42″43	Bee	パディー
9	Gダライアス	5,622,860	A	xゾーン
10				

アイリン夢空間 ☆−61(243)
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	テトリスプラス2(エンドレスモード)	99,999,999+α	☆CAT'S−タージン	[illegible]
☆	ポケットファイター	9,999,999+α	G・CRUSH−CYA	ALL レイレイ使用
☆	ブラッディロア	2′59″78	G・CRUSH−EFA	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,814,400	G・CRUSH−いしくん	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	1,468,100	CAT'S	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン)	1,426,700	G・CRUSH−CYA	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー(デミトリ)	1,410,700	G・CRUSH−CYA	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ)	1,389,900	G・CRUSH−ROK	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー(ビクトル)	1,341,400	G・CRUSH−CYA	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー(アナカリス)	1,171,200	G・CRUSH−EFA	ALL

タウンスポットプレイランド ☆−5(182)
大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)36−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	きつめきスターロード	ALL	[illegible]	ALL
2	バーチャファイター3tb(シングル)	2′25″37	YAS	ALL カゲ使用
3	テトリスプラス2(パズルモード)	1,770,200	[illegible]	ALL
4	ポケットファイター(レイレイ)	2,583,800	D4−ヒデ	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	1,295,600	KOS	ALL
6	クォースフィアイト(ツ レス クレス)	1,329,600	[illegible]	ALL
7	ライデンファイターズ(デハスタイクー)	43,899,490	[illegible] MSV	1ノ止
8	ライデンファイターズ(チェイサー)	29,036,920	★PIG'S−ケンイチン コ理まってる!!	1c7面
9				
10				

GAME's WiLL ☆−38(369)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	1,629,000	AFC	2 3
☆	ポケットファイター(レイレイ)	9,999,999	MiLK 今日もかっ飛ばしすぎY.O	ALL
3	ポケットファイター(モリガン)	2,603,200	Mars	ALL
☆	カプコンスポーツクラブ(総合)	1,824,900	ツガ夫	ALL
☆	Gダライアス(μゾーン)	34,000,990	TURKEY屋	ALL
6	Gダライアス(ミゾーン)	33,005,460	L2A 大明神	ALL 51200×1
7	ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン)	1,391,700	[illegible]	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,772,300	L2A−GYO	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	2,455,200	Tiny GAY DIL	ALL
☆	ネオ・ボンバーマン(ノーマル)	663,400	WZH	ALL 残0

オレンジハット砺波 ☆=0(2)
富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(VerⅡ)	29,904,650	たくら	λZONE
2	F/A	882,800	RST	R−6
3	[illegible]	698,600	D S	[illegible]
4	最後の忍道	975,900	MESLON	ALL 残3
5	ストリートファイターⅢ2nd(RYU)	2,645,300	CRO	ALL
6	モンスターランド	4,134,320	[illegible]	ALL
7	クラブウォスⅣ	985,710	DSC DERT	2 2 EDT
8	スターフォース	5,196,600	ZZZ	∞!!
9	ヴァンパイアハンター2(モリガン)	1,400,600	SEE	ALL
10	ポケットファイター(モリガン)	04,482,702	SEE	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆ 8(344)
大阪府豊中市玉井町1−1−38ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(λゾーン)	30,335,230	[illegible]	ALL 51200×1
2	Gダライアス(νゾーン)	36,903,340	あばじょうくん 汁オネへたくそ?	ALL 51200×2
3	Gダライアス(ξゾーン)	32,815,600	L2A−大明神♡♡♡♡ ♡♡♡112よ♡♡	ALL♡ 51200×1
☆	Gダライアス(οゾーン)	51,855,410	K N Revolution	ALL
5	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,242,800	おつかれサリン 会長 S−ケンイチ	2−6ホメで死亡 全然ダメですね
★	鉄拳3(平八)	59″80	HYAKU−KTL−福平	ALL 予選43秒
★	鉄拳3(シャオユウ)	1′08″41	PPR−KTL−IZK	ALL
8	鉄拳3(ポール)	51″31	☆PIG'S−ケンイチ	ALL
9	怒首領蜂	439,020,190	☆PIG'S−ケンイチ	ALL
★	ストリートファイターⅡ(カンレ)	2,346,200	CST スーパーの ガイルはもうしません	ALL D×74 つめ×0

GAME's DRAGON ☆=2(41)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO 1F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	1,829,600	S N	2 6
2	ヴァンパイアハンター2(モリガン)	1,834,200	対戦台 部乾コンボもOK?	ALL
3	Gダライアス(ニュー)	34,194,000	甘いっ。	ALL 1面下のエリア
4	Gダライアス(ラムダ)	23,829,330	わからんっ。	ALL
5	ポケットファイター(レイレイ)	2,912,300		ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	2,287,900	ラスト2人弱甘	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	1,172,500	タコ太	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	1,133,900	セイバーは5日前に消えました。	ALL
9				
10				

扇ケ丘レジャーセンター ☆−12(237)
石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(076)246−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	3,086,400	300万 FK	ALL モリガン
2	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	1,870,900	M T	2−6
3	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	1,597,000	ビデオの件ではお世話になりました。	2−3
4	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	1,543,600	ベトナム人	2−3
5	Gダライアス(v)	33,293,360	ロリコマンドーラチオ	ALL 残×3
6	ファイティング武術(黒虎)	2′52″83	OGR	ALL
7	ファイティング武術(星魁)	4′58″55	OGR	ALL
8	ファイティング武術(鉄心)	3′38″23	OGR	ALL
9				
10				

マンモス城インベーダーハウス ☆−8(13)
大阪府高槻市北園町18−14 ☎(0726)82−4323

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	1,687,000	IGU	2−4
2	ストライカーズ1945Ⅱ(ハヤテ)	1,672,500	ICt	2−4
3	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	1,461,800	NAO娘	2−3
☆	MSHvsSF	5,132,500	AR・よ 速くれっちゅーの	ALL ウルヴァリン&春麗
5	ポケットファイター(レイレイ)	2,595,400	05	ALL
6	ポケットファイター(モリガン)	2,225,600	ヒマつぶし君Y KI	ALL
7	ファンタジーゾーンⅡ	4,222,800	ラーメン大好き小池さん	ALL 百万×3
8	ゴールデンアックス(ティリス)	414.5	[illegible]	ALL 落としのみ
9	ゴールデンアックス(アックス)	375.0	BTAC(豚苦)会員募集中	ALL
10				

GAME's MILK ☆=6(27)
京都府宇治市大久保町北ノ山101−5 ☎(0774)44−5770

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ポケットファイター(レイレイ)	9,999,999	今回もかっ飛ばしすぎ Y.O	ALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	1,413,500	とのさま−T	2 2
3	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	1,324,500	ANA ANA	2−1
4	ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング)	1,383,200	UME UME	2−1
5	Gダライアス( )	35,154,490	とのさま T	ALL
6	Gダライアス(クシー)	29,956,540	G S K	ALL
★	フェリオス(ハード)	1,223,510	天理剣聖 TEN	ALL 目標124万
★	フェリオス(イージー)	853,880	天理剣聖 TEN	ALL 完璧 ナンボン相打ち×5
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット
愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリスプラス	1,840,700	処月浪人 RIN	ALL 助手子使用
2	ストライカーズ1945Ⅱ	1,360,300	NMT8.2	疾風 2 2
3	ストライカーズ1945Ⅱ	1,333,200	NMT8.2	フライングパンケーキ 2−1
4	ストライカーズ1945Ⅱ	1,218,900	NMT8.2	モスキート 2−1
5	ストライカーズ1945Ⅱ	1,214,900	NMT8.2	ライトニング 2 1
6	ストライカーズ1945Ⅱ	1,202,600	NMT8.2	震電 2−1
7	MSHvsSF	2,337,800	KHL	ALL 春麗&ウルヴァリン
8	怒首領蜂	412,951,910	SOLID S S	ALL C TYPE L強化
9	怒首領蜂	104,118,340	背中痛い。	2−4 B−TYPE L強化
10	アルペンレーサー2	1′37″166	ASG 処月浪人−RIN	レース、ハイスピードダウンヒル

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	667	SNK
2	2	鉄拳3	610	ナムコ
3	3	MSH VS SF	398	カプコン
4	―	ヴァンパイア　セイヴァー2	362	カプコン
5	―	ストライカーズ1945II	341	彩京
6	7	ポケットファイター	324	カプコン
7	―	バーチャファイター3tb	305	セガ
8	9	バーチャストライカー2	211	セガ
9	4	ヴァンパイア　セイヴァー	190	カプコン
10	5	バーチャファイター3	184	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
Gダライアス 171	怒首領蜂 143	ヴァンパイアハンター2 105	X-MEN VS ストリートファイター 94	バトルガレッガ 84

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	690	SNK
2	2	鉄拳3	637	ナムコ
3	3	MSH VS SF	414	カプコン
4	―	ヴァンパイア　セイヴァー2	403	カプコン
5	―	バーチャファイター3tb	340	セガ
6	7	ポケットファイター	294	カプコン
7	6	バーチャストライカー2	273	セガ
8	―	ストライカーズ1945II	237	彩京
9	4	バーチャファイター3	208	セガ
10	5	ヴァンパイア　セイヴァー	167	カプコン

11位	12位	12位	14位	15位
ヴァンパイアハンター2 133	電脳戦機バーチャロン 94	サイドバイサイド2 94	Gダライアス 78	怒首領蜂 76

上位を脅かす新作ナシ


(福井県　P.N.秋山仁)

バージョンUPは是か非か?

今月は、上位3強は変わらず、1位ザ・キング・オブ・ファイターズ'97、2位鉄拳3、3位MSH VS SFという結果をキープしています。

上位を脅かす新作がないのが残念ですが、いわゆるバージョンUP版を含めて、いくつかの新作が発売されています。カプコンからは、ヴァンパイアセイヴァー2、ヴァンパイアハンター2が発売され、V・セイヴァー2は4位に食い込んできました。

V・セイヴァー2は、V・セイヴァーのキャラクターの中から3キャラを除き、フォボス・ドノヴァン・パイロンを入れたもの。その他、ダークフォースのシステムが変更されたり、キャラのバランスが取り直されたりしています。

変更の多さから言えば新作並みで、プレイヤーの不満を解消するような変更がなされています。それから考えると、大歓迎されてもよさそうなものですが、プレイヤーの反応はあまりよくないようです。

なぜなのでしょうか。まずひとつは、各キャラの変更はV・セイヴァーに対する不満であって、それを解消するだけでは足りないということです。V・セイヴァーが出たときに、V・セイヴァー2のようになっていればよかったのでしょうが、今ではもっとプラスαの変更が必要です。

また、新キャラの3人の、設置しておくタイプの面白そうな技が、みんな弱く調整されています。バランス調整を考えるあまり、面白さをそぎ落としている気がします。

V・セイヴァー2、V・ハンター2、バーチャファイター3tb、ダライアスVer.2と新製品を少しだけ変えたものがいくつか発売されています。しかし、プレイヤーを納得させられるレベルのものは皆無と言っていいでしょう。

今月は、彩京のストライカーズ1945IIが人気5位、インカム8位に入ってきました。彩京独特のクセのあるシューティングですが、プレイヤー層は広く、高インカムが期待できそうです。なぜこのゲームが優れているのかは、次号でくわしく分析する予定です。

新製品は、ストIIIセカンドインパクトと、年末に出されるジャスティス学園・月華の剣士に注目です。

(石井ぜんじ)

ゲーマーズハウス　ガンマ　☆=1(2)

大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F　☎(0727)62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	1,919,700	[illegible]	[illegible]
2	ストライカーズ1945II (シンデン)	1,815,400	[illegible]	[illegible]
3	ストライカーズ1945II (フォッケウルフ)	1,753,100	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	1,704,400	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]	1,494,400	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	10'58"3	[illegible]	ALL
7	[illegible]	5,301,300	[illegible]	ALL
8	[illegible]	333,260	[illegible]	ALL [illegible]
9	[illegible]	2,016,500	[illegible]	
10	P 47	1,138,600	[illegible]	[illegible]

ゲームセンターピノキオ　☆=0(36)

兵庫県明石市本町1-1 26　☎(078)917-5685

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	2,467,200	RYAN	ALL レイレイ
2	[illegible]	1,103,900	T S	ALL
3	スタースイープ	3'18"1	H M	ALL [illegible]
4	鉄拳3 オーガ第2形態	1'06"08	LIR MIN	ALL [illegible]
5	鉄拳3 オーガ第1形態	1'17"11	LIR MIN	ALL [illegible]
6	鉄拳3 [illegible]	55"21	[illegible]	ALL [illegible]
7	鉄拳3 [illegible]	1'20"50	RAP	ALL [illegible]
8	ストライカーズ1945II [illegible]	1,490,900	[illegible]	[illegible]
9	Gダライアス [illegible]	21,903,470	あんちょこSIR	ALL [illegible]
10	Gダライアス [illegible]	30,106,370	Y	ALL [illegible]

ジャスコ川西店プレイランド　☆ 1(16)

兵庫県川西市小花1-6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	41,631,140	ACE	[illegible] ALL
2	Gダライアス	25,821,040	[illegible]	[illegible] ALL
3	Gダライアス	33,049,100	M F	[illegible] ALL
4	Gダライアス	19,553,670	氷影	[illegible] ALL
5	コラムス'97(上級)	2,388	DDT	[illegible]
6	[illegible] (アテナ、京、真吾)	653,000	ぽぶ	ALL
7	ティンクルスタースプライツ (ティル)	2,248,091	和泉	[illegible]
8	[illegible]	3,038,900	MAD	ALL
9				
10				

ファミリーガーデンパートIII

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44-5688

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター	2,396,800	KID	[illegible] ALL [illegible]
2	ポケットファイター	2,211,500	KID	サクラ ALL
3	ポケットファイター	1,442,300	KAZ	レイレイ ALL 多く回しました
4	ポケットファイター	1,394,000	RYO	[illegible] ALL
5	ポケットファイター	1,395,900	MUL	[illegible] ALL [illegible]
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,347,700	H N	[illegible] ALL
7	MSHvsSF	1,924,400	M S	[illegible] ALL
8	MSHvsSF	1,529,300	SRX	[illegible] ALL
9	パズルボブル2	31,471,600	VFX	[illegible] ALL
10	ストライカーズ1945	841,700	[illegible]	P51 2 1 [illegible] タメなし

オキモト　☆=2(20)

広島県広島市西区南観音3-15-3　☎(082)292-1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999	AHO	[illegible]
2	ポケットファイター (モリガン)	2,314,100	UMEのとAME	ALL
3	ポケットファイター ([illegible])	2,131,100	UMEのとAME	ALL
4	ポケットファイター (タバサ)	1,922,200	AHO	ALL
5	ポケットファイター (ケン)	1,887,000	KMG	ALL
6	ポケットファイター (さくら)	1,551,900	AHO	ALL
7	ポケットファイター ([illegible])	1,654,300	AHO	ALL
8	マッハブレーカーズ (マキシマムスピード)	8"53	AHO	
9	マッハブレーカーズ (ハイパーグライダー)	662m85	MF	
10	マッハブレーカーズ (ビーストホール)	5,671	HIRO	

アミューズメントラージ ☆=3(4)
福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73 9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド2	2'20"53	[illegible]	[illegible]
☆	サイドバイサイド2	2'20"10	一ケ月ぶり入院まもなから 久々復活 MJGEN	ALL 中級
3	サイドバイサイド2	3'11"83	J NI	ALL 上級
4	サイドバイサイド2	3'03"50	藤原とうふ店(自家用) D	ALL 超上級
5	サイドバイサイド2	3'00"66	大橋Aトンボの口	ALL 超上級
6	ポケットファイター	2,731,600	YKE	ALL レイレイ
7	だい好キッス	183,180	U－NI	ALL
8	ウォーザード	8,057,400	MUGEN	ALL 連付 タバサ
9	鉄拳3	2'06"80	謎の男	ALL ブライアン
10	鉄拳3	2'03"71	藤原とうふ店(自家用) D	ALL オーガ2

チャレンジバンバン ☆＝7(138)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924 5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	[illegible]	9,999 999	[illegible]	[illegible]
2	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	1,835,400	FAD LXSⅦ	2－5 ボス
3	ストライカーズ1945Ⅱ (雷電)	1,736,700	クレイシ 岩鬼	2 4
4	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	1,566,100	AMT QSD PPP	2 3 ボス
5	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	1,358,900	よ くん	2－2
6	Gダライアスver2 (oゾーン)	38,646,300	S H	ALL 残2
7	Gダライアスver2 (ρゾーン)	34,150,750	よ すけ DSG 中坊	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	2,528,100	FAD－IDA	ALL
9	テトリスプラス2 (エンドレスモード)	5,296,000	FAD JAN (100万集め希望)	ハートスター L99
10				

ゲームプラザミッキー ☆ 1(40)
広島県広島市南区的場町1－7 2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (レイレイ)	2,966 900	[illegible]	ALL
2	ポケットファイター (フェリシア)	1,811,500	F [illegible]	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2 (リリス)	176	[illegible]	ALL [illegible]
4	ヴァンパイアハンター2 (モリガン)	616,600	ねず [illegible]	ALL
5	鉄拳3 (木人)	3'25"17	[illegible]	ALL [illegible]
6	鉄拳3 (平八)	4'52"29	[illegible]	ALL [illegible]
7	バトルサーキット (ピンクオーストリッチ)	215,800	ねずくん	2面 コイン583
8	パズルボブル2 (ストーリー)	25,367,200	ねずくん	ALL ノーマル
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆ 0 6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2	709,300	Mr－D·T	ALL フェリシア
2	ヴァンパイアセイヴァー2	585,800	Mr－CPS	ALL デミトリ
3	ポケットファイター	2,146,900	Mr－K·T	ALL モリガン
4	ポケットファイター	1,793,500	Mr－END	ALL タバサ
5	MSHvsSF	1,541,500	Mr－K·T	ALL ブラックハート
6	MSHvsSF	1,464,600	Mr K·T	ALL 豪鬼
7	ストリートファイターⅢ	2,280,600	Mr－YAS	ALL イブキ
8	ヴァンパイアセイヴァー	1,165,300	Mr－K·T	ALL フェリシア
9	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97	476,300	Mr K·K	ALL
10	鉄拳3	2'25"68	Mr SIN	ALL 吉光

モンキーハウス本館 ☆－9(359)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ナックルヘッズ (タケシフジオカ)	1,535,300	機械はいこ	ALL 後半甘えた
★	ナックルヘッズ (クローディアシルバ)	1,558,200	機械はいこ	ALL
★	ナックルヘッズ (グレゴリーダレル)	1,512,200	G M C 機械T·H	ALL
★	ナックルヘッズ (クリスティンミャオ)	1,234,200	G M C 機械T H	ALL
☆	スタースイープ (ストーリーモード)	1'56"8	G M C 機械T·H	ALL 機械12秒ッス15秒
★	スタークラディエイター (ザルキン)	1'48"44	G M C 機械T·H	ALL [illegible]
★	クイズなないろドリームス (虹色町の奇跡)	7,347,000	GCS－悶絶 あげえむ のこんちゃん	ALL [illegible]
8	ブラッディロア (アリス)	3'37"58	機械AMG E ふのよいが0 2	ALL
9	Gダライアス Ver.2 (μ)	30,839,670	Sin 0gC	ALL 残0
10	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	1,299,600	機械J O	2－1

アメニティスペースOZ ☆－0(39)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0839)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	紫炎龍	6,858,610	ZIO	St 7－5
2	Gダライアス (クジラ)	24,864,590	NAS	1c ALL
3	Gダライアス (ニュー)	29,099,500	HYDE	1c ALL
4	ストライカーズ1945Ⅱ (P38)	1,087,300	MRX	1 8
5	ザ·ハウス·オブ·ザ·デッド	83,020	SIN	1c ALL
6	ギャロップレーサーⅡ (トウカイテイオー)	10'50"0	TZR	1c ALL
7	ギャロップレーサーⅡ (トロットサンダー)	6'41"8	H·N	1c ALL
8	鉄拳3 (吉光)	1'26"38	RX－7	1c ALL
9	サイドバイサイド2 (上級 FC3S)	3'27"13	GIL	1c ALL
10	サイドバイサイド2 (超上級·インプレッサ)	3'17"06	UKS	1c ALL

ゲームプラザ ☆＝2(225)
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (ハヤテ)	1,385,200	この世の果てでアイ [illegible]	2－1 連付 2－1 2機撃破
2	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	1,615,500	[illegible]	2－3 連付 2 1 3機撃破
3	ウイニングイレブン (イタリア)	10WIN 58%	大好キッス やりたイッス UTI	1cALL 連なし 2P側
4	ポケットファイター (モリガン)	2,436,100	ブタロー M O·D	1cALL 連なし
☆	[illegible]	50,700人	3番やめて カモメ る9号	1cALL 連なし
6	[illegible] (カク)	1'48"01	30分かんばりました 熊襲	1cALL ノーマル [illegible]
☆	ギャロップレーサー2 [トロットサンダー(短)]	6'39"8	[illegible]MM 全力疾走 あと1秒	1cALL 連付 1,000
8	Gダライアス (ニュー)	35,132,640	5面わからん ATS－LKC	1cALL 連付 AEJOZ
9				
10				

サブカルチュア ☆＝5(163)
福岡県筑紫野市二日市北1－2黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	1,505,200	FTC－MIY	2－3
2	ストライカーズ1945Ⅱ (雷電)	1,443,200	1F1回がモットー君	2－3
3	怒首領蜂 (Cタイプ)	359,518,650	FTC－MIY	ALL
4	Gダライアス (υゾーン)	36,810,260	敵前逃亡にて銃殺	ALL
5	ポケットファイター (レイレイ)	3,296,300	ゲームが消えました マルチ敬友会 8号	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	1,037,100	店長	ALL
7	ときめき スターロード	46,700人	よっしー	ALL 新人賞有
8	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97	622,100	店長	ALL
9				
10				

ビッグウェーブ ☆＝10(45)
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エドワードランディ	2,782,694	[illegible]	ALL
2	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	19,826,582	[illegible]	ALL [illegible]
3	鉄拳3 (クンシャーク)	1'23"93	[illegible]	ALL [illegible]
4	鉄拳3 [illegible]	1'24"53	[illegible] DNA	ALL
5	ポケットハンター	2,705,200	[illegible]	[illegible]
6	ヴァンパイアセイヴァー (ビシャモン)	964,600	[illegible]	ALL [illegible] 1人目8 [illegible]
7	ストリートファイターⅢ (ケン)	3,045,300	[illegible] BRC	[illegible] 神龍拳
8	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	14,108,300	[illegible]	ALL 1ナス前32240点
9	ファイナルファイト (ガイ)	4,067,740	[illegible] GUY	ALL [illegible]
10	バトルガレッガ (G－130)	11,026,960	[illegible]	

ゲームスポットフォーカス
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(0975)32－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	1,323,100	FTO	2－1ボス
2	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	1,125,200	[illegible] BQ	[illegible]
3	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	1,109,500	M·Ave竹内君最高！ 連射でGO!	1－8ボス
4	ポケットファイター (レイレイ)	3,182,000	新生F友会 ACE K	ALL 鳳無しコンブ無し
5	ポケットファイター (リュウ)	2,922,400	新生F友会 花屋OBQ	ALL 鳳無しコンブ無し
6	ポケットファイター (モリガン)	2,486,300	FTO	ALL 鳳無し
7	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97 (アテナ、テリー、紅丸)	679,500	JYO	ALL
8	鉄拳3 (オーガ第1形態)	1'24"80	S·T屍生人 (霧天狗)	ALL
9	鉄拳3 (オーガ第2形態)	1'14"01	S·T屍生人 (霧天狗)	ALL
10	怒首領蜂 (TYPE－B－LASER)	466,996,640	H·K	2周ALL 残×0 1億落ち

ホワイトハウス箱崎店 ☆－3(68)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Cタイプ)	391,168,440	CYCLONE－ HURRICANE	全2周ALL S強化 MAX 832HIT
★	[illegible]	37,184,701	[illegible]	ALL [illegible]
3	Gダライアス (ゾーンλ)	28,747,280	もう少しで2900万 Gz－KBN	ALL 連付き タツノオトシゴ
4	Gダライアス (ゾーンμ)	32,327,100	みょん	ALL 連付き ウミガメ
5	Gダライアス (ゾーンξ)	31,239,250	Gz NO B あとは512待ち	こいつまるとんとやってねえ byスコア担当
6	Gダライアス (ゾーンο)	47,547,440	WGFC－G'z－ 亜美ちゃん♡	クジラがすぐくたばる 愛が足りないの？
7	ポケットファイター (レイレイ)	3,140,800	Gz－HID	ALL 対戦台で稼いでます！
8	鉄拳3 (オーガ第二形態)	1'10"01	S T屍生人	ALL 付き
9	グラディウスⅢ (B－TYPE)	887,420	さよならグラⅢ記念 W N	2－2 泡風呂にて死
10	GダライアスVer 2 (ゾーンλ)	34,938,120	ついにノーミスALL Gz－KBN	ALLノーミス連付き タツノオトシゴ

タイトーイン空港通り店 ☆－0(31)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (オーガ1)	1'33"50	[illegible]	ALL [illegible]
2	鉄拳3 (クンシャーク)	1'29"58	MO [illegible]	ALL [illegible]
3	鉄拳3 (ブライアン)	1'25"51	[illegible]	ALL [illegible]
4	鉄拳3 (ジュリア)	2'05"15	スト研GUY (また来てね)	ALL
5	鉄拳3 (シャオユウ)	1'18"06	SUR－MEA (_好EJ)	ALL
6	疾風魔法大作戦 (ミヤモト)	1,427,097	FAD－LXS	ALL
7	モータルコンバット (スコーピオン)	17,111,500	GER－AOI またもや無視決定！	ALL 2P側使用
8	首領蜂 (C－TYPE)	34,749,530	SUR－RAY	ALL
9	レイストーム (R－GRAY1)	14,744,600	SUR 極パロ練習中！	ALL
10	スタックコラムス (自動モード)	403,421	SUR－R.T	ALL

次回のスコア締め切りは **12月14日** (15日消印有効)

☆獲得数上位店（2・28～12・30号時点）

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間(岐阜)	14	61
2	GAME'S WiLL(京都)	4	38
2	プレイシティ24(北海道)	1	35
4	Jogo江古田店(東京)	3	21
5	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	0	16
5	ゲームコーナーフジ(東京)	2	16
7	オレンジペコ(愛知)	1	15
8	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	0	12
9	TILT神保町(東京)	1	11
10	モンキーハウス本館(福岡)	1	9

☆獲得数上位店 総評

今月も大爆発のアイリン夢空間ヴァンパイアセイヴァー軍団。今回の集計で今期最高の大量☆14個をゲット。常連が一丸となって取り組んだ団結力の勝利といえよう。シューティングゲーム中心のイメージが強かった同店だが、一転して格闘ゲームにも圧倒的な強さを発揮した。

2位との☆差は☆23個にもおよび、次回の集計を待たずして今年度の優勝店はアイリン夢空間（岐阜）に決定した感がある。続く2位のGAME'S WiLL、3位のプレイシティ24の2店と4位以降の店舗との☆数の差も大きく、1997年度の☆獲得数上位店争いは次回を待たずして上位3店の入賞が決まってしまったか？

残るはGAME'S WiLLとプレイシティ24の熾烈な2位争い。次回の集計でプレイシティ24は☆3個の差をひっくり返すことができるのか、花山薫氏をはじめとしたプレイヤーの最後の意地に注目しよう。

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件

以下にいくつかの注意点を挙げます。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3（28）」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
11月発売					
月華の剣士	SNK	格闘	8−4	発売中	
コットン2	サクセス	シューティング	8−3	発売中	
スーパーリアル麻雀P7	セタ	麻雀	KB	発売中	
ファイナルロマンス4	ビデオシステム	麻雀	KB	発売中	
12月以降発売					
私立ジャスティス学園	カプコン	格闘	8−4	12月予定	
ハイパーオリンピックIN長野	コナミ	スポーツ	4−2	12月予定	
ハンドルチャンプ	コナミ	アクション	ハンドル	12月予定	
ビートマニア	コナミ	DJ体感シュミレーション	特殊	12月予定	
ゼロガンナー	彩京	シューティング	8−3	12月予定	2016年第1級戒厳令発令！全世界を戦場にする驚異の全方向3DCGシューティングゲーム登場！
ライデンファイターズ2	セイブ開発	シューティング	8−2	12月予定	
ゲットバス	セガ	つり	特殊	12月予定	
スキーチャンプ	セガ	スポーツ	特殊	12月予定	
全日本プロレス フューチャリングバーチャ	セガ	格闘	8−3	12月予定	
プチカラット	タイトー	パズルアクション	パドル＋1ボタン	12月予定	
発売日未定					
侍魂 サムライスピリッツ	SNK	格闘	8−4	未定	
パルスターブラスト	SNK	シューティング	8−2	未定	
墜落天使	彩京	格闘	未定	未定	彩京98年第1弾は、なんと対戦格闘!! ご期待ください。
サイキックフォース2012	タイトー	格闘	8−3	未定	
バトライダー	エイティング／ライジング	シューティング	8−2	未定	今号より記事掲載開始です！

GAMEST 読者プレゼント！ 12月30日号

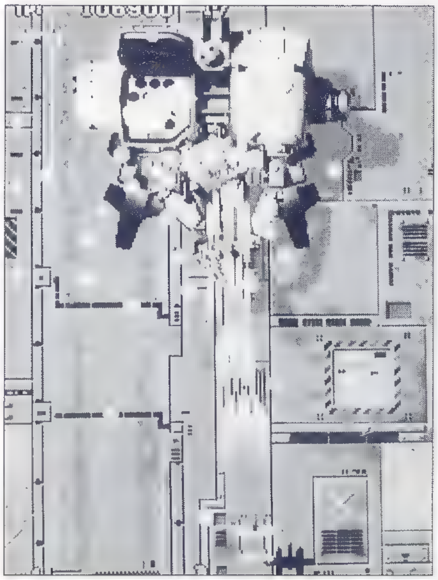
★応募の掟★

一つ、ハガキは今号の綴じ込みハガキを使うこと！
一つ、住所はちゃんと都道府県からキチッと書くこと！
一つ、文字はできるだけハッキリ見やすく書くこと！

ゲーメスト提供

1 ストライカーズ1945Ⅱ基板

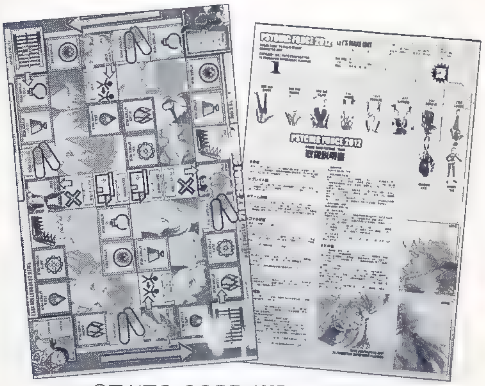
今、巷で一番の盛り上がりをみせている縦シュー、ストライカーズ1945Ⅱの基板を早くもプレゼント。



1名様

タイトー提供

3 サイキックフォース2012オリジナルボードゲーム



タイトーオリジナル、サイキックフォース2012の非売品ボードゲームを3名様に。イラスト満載でサイキックファンウハウハの品ですな。

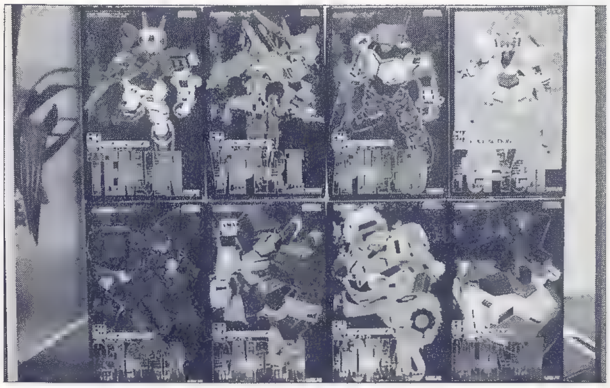
3名様

セガ・エンタープライゼス提供

2 バーチャロンガレージキット各種

各1名様

バーチャロンの144分の1ガレージキットを各1名計8名様にプレゼント。欲しいバーチャロイドの名前を書いて応募してね。



カプコン提供

4 バレッタTシャツ



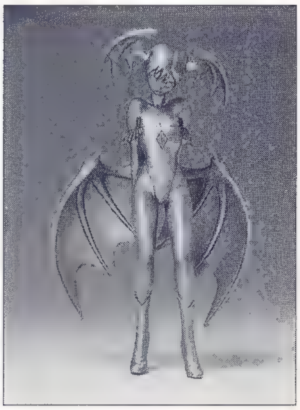
ヴァンパイアセイバー大会のときに記念品として配ったバレッタTシャツを5名様にプレゼント。

5名様

読者サービス部提供

5 特別版リリスフィギュア

今、読サビ部でとりあつかっているバレッタフィギュアかリリスフィギュアを購入すると、抽選でもらえるプレミアムアイテム「特別版リリスフィギュア」を1名様にプレゼント。



1名様

NOTICE



NEXT GAMEST/JANUARY 15

けっこうアンケートハガキで来るのが、205号が抜けてるぞ！ってやつ。これは誤植ではないのだ。増刊号にもこの通巻コードってやつは適用されるので、ギャルアイ5が205号になっている。
　最近はムックが多いからあまりナンバーが飛んだりはしなかったんだけどね。3年ぐらい前のゲーメストを調べてもらえば分かると思う。増刊は本誌1冊につき1号発刊できる出版上のルールみたいなものがあるので、毎月増刊を2冊ずつ発刊していけば、理論上は3倍のスピードでゲーメストの300号を迎えられるって寸法だ。

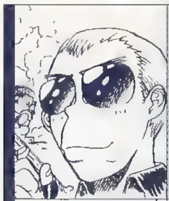
幕末浪漫 月華の剣士(SNK)
サイキックフォース(タイトー)
新・武器格闘ゲーム(仮)(ナムコ)エアガイツ(ナムコ／スクウェア)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(セガ)
バトライダー(エイティング／ライジング)ストライカーズ1945Ⅱ(彩京)
侍魂(SNK)ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT(カプコン)

私立ジャスティス学園
カプコン

ゲーメスト次号(No.210)は予価540円で
12月15日(月)発売！

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST
ゲームセンターを10倍おもしろくする本

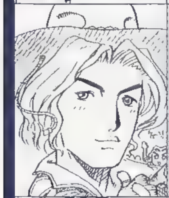
※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。 毎月15日・30日発売



●ふらり諫言。的を得ている、とは良く見かける誤用の言い回しだ。正しくは、的を射ている。的は持ってかずに射てほしいぞ。
☆（DOHJINコーナーより続き）掲載希望号の指定は、余裕を持たせておかないと、締め切りに間に合わず、次号以降の号に送ることもできず、簡単に没になってしまいます。僕のコーナーに限らず、採用されるコツは確かにあります。残念ながら、それを教えてあげるスペースがない。頭を使うべし。（APAPA）



●編集部内でいきなり盛り上がったタイトーの「きらめきスターロード」。イントロクイズということで、ギャラリーまで一緒になってさわげるところが非常にいい感じ。で、全く興味のなかった私まで手を出してみたわけだけど、「分からん!!」。製作者の好みとか大人の事情とかいろいろ理由はあるんだろうけど、俺にも分かるジャンルをっ!!それで希望のジャンルは「洋楽」。ホール&オーツとか、80年代前～中期の頃のやつ。古すぎ!?（KAL）



●今回の2012はいろんな意味で苦労しながら構成しました。良くも悪くも目に留まったのならば成功ですが、いかがでしょうか。
そして年末といえばメスト大賞。今年の俺的ベストオブザイヤーは、アーケードは該当作なのでディアブロと思いつつ、X指定部門はぱんだはうすのアレで、でも最多プレイ時間は去年の作品だろうがポケモンだなってところですか。今年は豊作だったとは思うんですけど。(だからポケモンの相手をしてくれってばAce)



●最近とくに時間が経つのを速く感じるようになった。別に無駄に過ごしている気はないんだけどなんかねない。10歳の人間の1年は、今まで過ごしてきた人生の10分の1に値して、30歳の人間の1年は、全人生の30分の1だから短く感じるとかいうし。
でも楽しい時間は短く感じるものだから、俺の場合は年を取ったのは関係ないっぽいよね。（京城）



●今はザ・ベストゲーム2の原稿をやっています。いかんせん、記憶に頼る部分が多く、ライター同士でも思い出しながらの状態ですが、絶対に良いものができますので読んで下さいね。
あと、草野球もそろそろシーズンは終わりだがまだまだ熱い。ライターでは、いなりん、びぐ、ずるずる、GED、キャサ夫、SHOと自分の、計7人が所属。練習試合ではあるが初勝利を挙げ、鼻息も荒くなってきたぞ。（がっちん）



●最近のゲームについて一言。もはや夢も希望（やや言いすぎ）もないビジネスだけのゲームが多すぎる。格闘ゲームで、対戦とは言い難い駆け引きのなさすぎるゲームの多発や、2ものの、1より明らかに劣るゲーム性のものがほとんどである（主に2D）。
ゲーム性そっちのけ、バランスそっちのけ、ただ単にキャラだけで売ろうとするものばっか。アニメにしろっつーの!!開発者もポリシーってものがあるのか非常に疑問である。（MVP）



●私は家庭用ハードでは、あまり格闘モノをやらないほうだが、SS版のデドアラは別格。アーケードで出ても文句のない出来で、新技を使ったコンボ研究が非常に熱い！ちなみに使用キャラはゲンフーだけど、雲閉日月把→撑掌→Ⓟ（裏回り）の後、バウンド中の相手を背後Ⓚで拾って浮かせ直しが狙える。誰かその後に入れる、いい空中コンボがあったら教えて！
P.S.アーケードはまだまだ1945Ⅱかな？（善之字元帥）



●アーケードゲームに興味がなくなってきた気がする。オイオイ、そんなんでいいのか?って気もするが、とにかくやる気がない。これはすべて例のゲームのせいなのだろうか。かわりに最近は、友達の家でシミュレーションゲームにどっぷり。信長の野望・天翔記とSDガンダムGセンチュリーが熱いです。これからの時代は、やはりコンシューマなのか?そろそろ某EXにでも戻るか…。もうねぇって。追伸：まきさん、思考時間長いぞ。（ちゃっきー）



●1つのゲームに対して、ゲーメストという媒体は、読者（プレイヤー）にどこまでの影響を与えていけるのかを常々考えている。所詮、ゲーメストでいくら取りあげたところで、そのゲームが人気が出るか否かは、結局のところそのゲーム次第というが、果たして本当にそうなのだろうか…。たとえそうだとしても、ゲーメストでゲームの人気を盛り上げていく手段だってきっとあるはず。私はそんな誌面作りを心がけていきたいと思う。（こーじ）

OPINION 論

本格派対戦格闘ゲームを望む

石井ぜんじ

ゲームセンターの歴史を振り返った場合に、現在ゲームセンターに置かれているゲームのジャンルは、異常に偏っているのがわかる。端的に言えば、対戦ゲームが多すぎ、アクションゲームが皆無に等しい。

スポーツ、シューティングは最近バランスよく出てきている。その分、アクションゲームのなさが目立つ。

あえて2～3年前や、もっと古いゲームを入れているゲームセンターも多く見かける。

このバランスの悪さは、全体的にゲームセンターへ悪影響を与えていると思う。

また、対戦格闘ゲームの中でも、バランスの悪さが目立つ。対戦ゲームで、広いプレイヤー層を巻き込める本格派の対戦ゲームは必ず必要なのだが、そんなに数多くあるわけではない。1年で2本、多くて3本くらいだろう。

もちろん、そういう本格派のゲームを作るのは難しい。

それに比べ、対戦ゲームでも少し目先を変えたタイプがこのところ出てきている。ロボット対戦、超能力対戦という具合に、対戦ゲームの幅が広がったのは喜ぶべきことだろう。

しかし、このタイプのゲームは、世界観にクセがある。そこで、特定のプレイヤーに熱狂的に受け入れられても、広く大ヒットさせるのは難しい。不可能とは思わないが、相当に飛び抜けた作品でないと不可能だろう。今までと違う、主流の概念をひっくり返さなければならないからだ。

少し変わったタイプの対戦格闘ゲームは、今後半年～1年の間はプレイヤーの心を奪いそうだ。だが、本格派の対戦格闘ゲームが見えてこない。王道を行く、広く大ヒットする対戦格闘ゲームを望みたい。

今年度で一番大ヒットした本格派の対戦格闘ゲームは、ナムコの鉄拳3だろう。それ以降、これに匹敵するクラスの本格派はほとんど出ていない。今後、潜在的需要が増してくることが感じられる。

かつて、ストII、餓狼伝説スペシャル、バーチャ2、ストZERO2という本格派の対戦格闘ゲームがゲームセンターを席巻した。KOFシリーズもそれに含めてよいと思う。このようなタイプを望みたいわけだが、どこかに新味がないといけない。それがポイントになる。

真剣勝負を楽しめる、見て楽しめる、見てわかりやすいゲーム。そして、面白さを削ったり、損なったりしないバランス調整。さらに、何より新しく、パワーUPしたという雰囲気をかもしだすアイテム、キャラデザインなどを兼ね備えている。そんなゲームが求められているし、発売されれば大ヒットとなるだろう。

表紙の裏をとれ

さて前回に引き続き、ジャスティスだ。英雄とバツだが、英雄のおじさんくささというのが難しかった。慣れていないせいもあるのだろうが…。

前々回「仕事を無しにした」になっているが「無心しに行った」のミス。仕事もらいに行ったけど、もらえんかったよという話ですわ。もう、無しにした分厳しいのは当たり前やんかぁ。仕事ください。

藤原ひさし

■待って～もうひとこと

ゲーメスト大賞97に、投票いただいてくれた読者の皆さん、本当にどうもありがとうございました。今年は例年になく混戦模様の様子で、ランキングがどうなるのか非常に興味深いところです。なお、発表は年内最終号（12/26発売号）を予定。どうぞお楽しみに！

また、そろそろ来年発売の大型タイトルの輪郭が見えてきた模様。次号、次々号とますます見逃せないぞ！

GAMEST 12月30日号

■平成9年12月30日発行　第12巻22号通巻208号
■発行人　加藤 博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　いなりん　びぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K-TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-I　MIO　福田橘太郎　猿渡雅史
霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志
北裏裕章　青木珠美　二田祐樹　竹森眞由美
松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史
加賀栄臣
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画
斉藤若子

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期限

平成11年1月31日まで
切手を貼らずに
お出しください

150-00
018

（受取人）
東京都渋谷区東3-22-14-11GM

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

入学事務局　行

フリガナ	
住　所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　－
フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県 市 私 都 立　学年　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求はがき

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

第一期募集入試説明会 ［　月　日　時希望］

当学院の入学試験制度から試験の内容・倍率まで細かくレクチャーします。もちろん、コースの説明やカリキュラムを始め、就職状況に至るまで専門のコースアドバイザーが全てにお答えします。お友達やご両親とも参加できますから、校舎見学も兼ねてこの機会を利用して下さい（所要時間：約2時間）。ご希望の方は開催期間中の希望日時を記入して下さい。

体験入学 ［　コース希望］

1.ゲーム企画・シナリオ、2.ゲームグラフィック、3.ゲームプログラム、4.ゲームサウンドの4コースです。
参加希望の方は右の欄にご希望のコース番号を記入して下さい。

模擬試験 ［　月　日　●希望する　●希望しない］

一般入学試験対応の模擬試験です。試験は一般入学試験5科目のうち4科目を受験し、結果はA～Eランクの5段階で評価します（A、Bの成績優秀者には、本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されます）。仮に成績が悪くても本試験時の参考には一切しませんし、何度でも受験できますから、試験傾向を知るには絶好の機会です。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		シナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームサウンドコース	
		ゲームプログラムコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	デジタルグラフィックコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		デジタルサウンドコース	
	昼間部3年制	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書がほしい方がいましたらご紹介して下さい。

住所	〒（　） TEL（　）　－	
フリガナ		
氏名	年齢　歳　男・女	
学校名・学年	県 市 立 私 都	学年　年　在学中・中退・卒業

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

バンタン電脳情報学院は、業界に就職するための学校です

現役のクリエイターが開発ノウハウを伝授！
授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル！
カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート！
特定のハードに偏らないオールマイティな教育！
学院内のソフトハウス「電脳工場」が業界と教室を直結！

'98募集コース

ゲーム スタジオ

昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームサウンドコース
ゲームプログラムコース

昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

デジタル プロダクト スタジオ

昼間部2年制
デジタルグラフィックコース
コンピュータアニメーションコース
映像コース
デジタルサウンドコース

昼間部3年制
デジタルブロードキャスティングコース

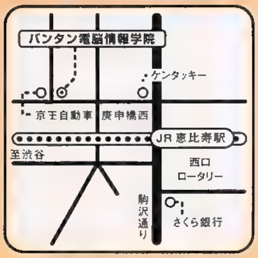
イベントスケジュール（無料）

第一期募集入試説明会	12月3日（水）～12月6日（土） 12月15日（月）～12月26日（金） ※日・祭日を除く
体験入学	12月21日（日） ※ゲームスタジオ対応
模擬試験	12月7日（日）・12月23日（火）

['98年度学校案内書無料送付中！]
['98年度第一期募集入学願書受付中！　※推薦入学願書受付締切迫る！]

当学院に関するお問い合わせ、資料請求（無料）は、
フリーダイヤルをご利用下さい。
[フリーダイヤル]　0120-51-0505
〒150　東京都渋谷区東3-22-14-11GM

バンタン電脳情報学院



ゲーム業界就職予備校―内定報告―

株式会社カプコン内定（ゲームプログラマー）

島守明広君
ゲームプログラムコース在籍
※都合により本人の写真が掲載できません。ご了承下さい。

カプコンさんは学校で企業説明会を行ってくれまして、その説明会に参加して、受験しようかなって思ったんです。一次試験は学校でやってくれたので、周りはクラスメートしかいないから緊張することもなく受験することができました。専門的な試験内容もありましたが、学校の授業で勉強していたので大丈夫でした。業界に入ろうと思うなら、まず諦めないってことが大事ですね。それに、ただ授業に出ているだけじゃだめです。先生や環境をできるだけ利用して、自分なりにどんどん吸収することが必要だと思います。

僕はこれでゲーム業界に入ることが決ったわけですけど、これで終りじゃないですから、早くスタッフロールに自分の名前を乗せられるように頑張りたいと思います。

バンタン電脳情報学院の希望職種への就職率は95%（96年度実績）。企業・職種にこだわらず、ただ就職させるだけならそれほど難しいことではありません。しかし、「学生が志望する企業・職種にどれだけ就職させることができるか」―それが専門学校に求められる本当の姿だとバンタン電脳情報学院は考えているのです。

AOU Ver.から大きな変化あり!?

AOUショーバージョン



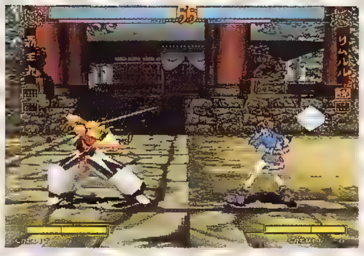
今回の取材バージョンでは、見た目の印象と遊び易さが大幅にアップしていたのだ。

担当：サムスピ教信者　珈琲ふりーく

ショーでお目見えしたハイパーネオジオ64の新作、サムライスピリッツの、最新バージョン情報をお届けしよう。

今回の取材バージョンは、ショーバージョンにくらべ開発がかなり進んでおり、印象は大きく変わっている。とくにカメラが引いたことにより、キャラが必要以上にアップにならず、状況把握は格段にしやすくなった。

画面がすっきりし、モーションやエフェクトがかっこよくなっているので、キャラへの感情移入はしやすくなっているだろう。



画面のちらつきも解消され、すっきりとした画面に。影の点滅もなくなっている。

レバーガードになった

ガード方法は、ボタンガードから、レバーガードに変更された。それによりボタンの内わけは、Aが弱攻撃、Bは強攻撃、Cは投げ、Dは移動となった。

これまでの操作感覚に近いものになったといえよう。打撃の攻撃ボタンは2つだが、レバー入れ攻撃によってバリエーションを持たせている。

走り込みシステムが変更された



向き合った状態から、



レバー下＋Dで、手前方向に、軸をずらす。

ショーバージョンで、走り込みはDボタンとレバー方向で、360度好きな方向に走り回ることができたが、今回取材したバージョンでは、前後ダッシュと左右に軸をずらすような行動になっている。8方向に操作できるので、軸のずらし方を微妙に調整することも可能だ。



レバー上＋Dで、画面奥方向に軸をずらす。レバー斜めで、ずれ方が変わるぞ。

走り込みはスタミナゲージを消費する。特に後退は多めのスタミナが必要なようだ。

スタミナゲージは、様々な行動をすることによって消費され、時間によって回復するゲージである。走り込み以外では、攻撃の空振り、後述するS・C・S、防御キャンセル動作でもスタミナを消費する。スタミナが0になると、スタミナが回復するまで、息切れ状態になり、大きな隙ができる。ただし怒りMAX中に限り、怒り爆発は可能だ。

＊防御キャンセル動作

スタミナゲージが赤くないときに、防御中に特定の必殺技を入力することで、防御動作をキャンセルして必殺技を出すことができる動作。

S・C・S

スタミナゲージが赤くないとき、CDボタン同時押しで発動攻撃が発生し、サムライ・コンビネーション・システム（S・C・S）モードになる。



S・C・Sの発動攻撃から、

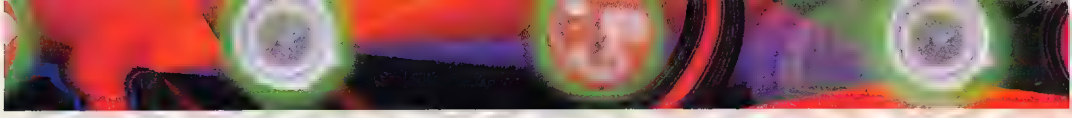


つぎつぎに、

これは、天草降臨で言うところの、14連斬を進化させたと思われるシステムで、発動攻撃から、連続技を入れていくものだ。ただし、ダメージ側にも反撃のチャンスが存在する。S・C・Sモード時は、攻撃側もダメージ側も操作をすることが要求される。

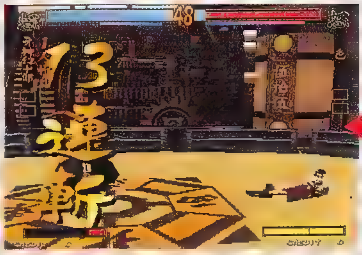
攻撃側はAボタンもしくはBボタンを好きなように連打していても、勝手に最終段まで出てくれる。立ちとしゃがみも変えることが可能だ。

ダメージ側はくらっている





レバーとボタンを入力していくと、



とりあえずは最終段までいける。相手が抵抗するとなかなかここまではこれないぞ。

最中に、次に相手がどの攻撃をしてくるか予想、すなわちAボタンorBボタン、立ちorしゃがみを読んで、それに対応した入力をする。それが当たっていれば防御や反撃ができるわけだ。

・S・C・Sモードは、
・スタミナゲージが0になる
・設定以外の攻撃をした場合
・攻撃を防御されたとき
・相手に反撃されたとき
これらの状態で終了する。

怒りゲージと怒り爆発

怒りゲージは、相手の攻撃を受けたり、相手に攻撃を防御されたりすることで増加し、怒りゲージが満タンになると、怒りMAX状態になる。

●怒りMAX状態

・すべての攻撃力がアップする。
・一部の必殺技の性能が変化した、怒り必殺技が使用可能になる。
・怒りMAX時専用の技、秘奥義が使用可能になる。秘奥義をヒットさせると、怒りMAX状態は終了する。
・怒り爆発が発動可能になる。

怒りMAX状態でABCボタン同時押しをする事によって、怒りゲージが爆発タイマーに変化し、怒り爆発が発動する。

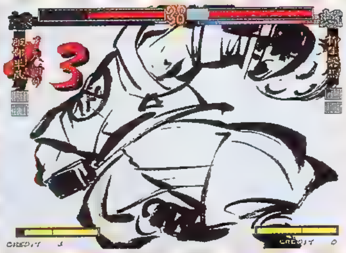
残り体力が少ないほど怒り爆発の持続時間が長くなるとか、怒り爆発を行うと怒りゲージが消えるのでその後は怒り状態になれないといったところも、天草降臨を踏襲した形となっている。



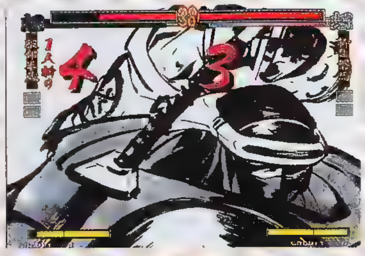
一閃を出した瞬間。



相手の裏側に突き抜けて、



やられたキャラの一枚絵に、



自キャラが重なって、

●怒り爆発中

・怒り爆発中は、怒りMAX状態と基本的には同じ状態になる。
・秘奥義を使用すると爆発タイマーを消費するが、相手にヒットしてもタイムのある限りは爆発状態を維持する。
・スタミナゲージが常にMAXの状態になり、スタミナを消費する動作を行ってもゲージは減らない。
・常にS・C・Sモードになる。
・BCDボタン同時押しで一閃が使用できるが、一閃を使った瞬間、爆発状態は終了する。一閃は前作からおなじみの突進系の大ダメージ技だ。



そしてゲーム画面に戻るが、まだ一閃の余韻は続いている。



いよいよ最終面攻略へ!

STRIKERS 1945 II

TM

僕も1周クリアしたい!

ボム使っとけ!!

ちっともうまくならず、もうやめてしまおうかと思っている君!ボムをきちっと使えば、必ず先に進めるようになるぞ!

担当：養之字元帥

街中でも、ちらほら1周クリアが見かけられるようになった今日この頃、上級者を遠目に見つつ、ちっともうまくならない自分にため息をついている諸君!君たちに足りないのは、情熱でも小遣いでもなく、ボムを使う意志なのだ!

そこで今回は、先に進むための攻略ではなく、ミスを少なくするためのボムの使い方を紹介しよう。

レクチャー1 ボムは必ず余る!

先日、筆者はこの記事を書くための情報収集として、東京・山手線沿線のゲームセンターをしらみ潰しに回って、一般のプレイヤーのボム使用率を調査した。調査の結果を簡単に説明すると、

①プレイヤーが使えるボムのうち、実際に使っているボムは約3割

②初めてミスする前に、1回でもボムを使えている人は、約4割

③プレイヤーの最終到達面数の平均は、約2・5面

11月5日現在、このようなデータが取れた。もちろんゲームのことなど知らないような人たちも含めてこの数字が計上されたので、ゲーメスト読者の平均値はもっと高いものになることと思う。しかし、どんな腕前のプレイヤーも、傾向としてはこれらの数字を踏襲していることは間違いない。

特に、データ①でも明らかになっているように、現実的に見て、ほとんどのプレイヤーはボムをあまりにも使えていない。このゲームは全部で8面から構成されており、各面必ずボムが1発出るため、1周クリアを目標とするなら、全部で16発ものボム（初期保持2発×3+自機エクステンド2発+各面1発×8）を使える計算になる。

そこで、まずはボムをケチらずに使っていくことを念頭に置こう。

レクチャー2 いつも心にボムボタン

さて、使わず無駄にしてしまうボムがどれくらい多いかは、わかってもらえたと思う。しかし、いざ危なくなったとき、都合よくボムを押せるわけがないのもまた事実。弾避け・撃ち込み・次の敵を予測・ボム準備の4要素を常に考えながらプレイすることなど、人間には不可能なのだ。

そこで、各面ごとにミスしやすい場所をボムポイントとして設定してみよう。極端な話、そういったボムポイントでは、気が散って撃ち込みや弾避けが甘くなっても構わない。ボムを抱えてミスするよりはよっぽどマシなので、心に「ボム使うぞー!」という負荷をかけておこう。負荷がかかっているときは、通常時に比べてはるかにボム使用確率が違うぞ!

レクチャー3 ボスが強いのは当たり前!

次の問題は、どこをボムポイントに設定するか。ストライカーズも他のシューティングの例に漏れず、どの面もボスは非常に手ごわいが、ボスが強いのは当たり前なので、意識してボムポイントに設定しなくても、高い確率でボムが使えるはず。それよりもむしろ、各面道中の危険地帯を確認しておこう。

レクチャー4 4面まででボムを使い切れ!

このゲームが、前半4面の順番がランダムで入れ替わることは誰でも知っていることだと思うが、実は後半5~8面よりも、前半1~4面のほうがミスの確率が高いことは意外と知られていない。実際に、1周クリアできる編集部のライター陣も、後半面はすんなり抜けても、前半面はよくミスする。

その理由は、各面の出現順がランダムゆえに、1つの面につき4種類の難易度があることによる。これにより、ランダム面4種類×4種類の難易度=16通りの攻略パターンを用意する必要があるため、必然的に各面の熟練度は下がってしまうのだ。熟練度が下がれば、それだけケアレスミスの発生率も上がるので、前半面だからといって甘く見てはいけないぞ。

そこで、プレイするときに、4面クリアまでに手持ちのボムをすべて使い切るつもりで取り組んでみよう。冒頭のデータ②からもわかるように、1機目のボム使用率は極めて悪いため、ミスするときにはボムのストックをカラにして「どうしようもない状況になってからミスする」くらいの気持ちで取り組もう。4面クリアまでに6発（最初から持っている2発+途中で4発出現）をきちんと使えれば、ノーミス5面突入も夢じゃないぞ!

また、左のページに、前半4面のうち、特にミスの確率が高い場所を示しておいた。この写真も、街中で実際にミスの確率が高い場所をもとに構成してあるので、こういった場所ではボムボタンを押せるように警戒しておこう。

（写真の表記について）

左ページの写真には、ドクロマークと、円で敵を囲む表記がしてあるが、これには意味がある。ドクロマークは1つにつき、30パーセントの人がその場所でミスしていることを、写真中の円で囲んである敵は、最もミスしやすい弾を撃つ敵を意味している。穴があくほど眺めて、攻略に役立てよう。

CONTENTS

徹底検証 ランダム面～6面 ここがボムの使いどころだ!

💀1つにつき、危険度30%を表す

空ステージ

調査の結果、空ステージは、全体的にミス確率が最も少ないステージだったが、それでも左右から直進してくる中型機と、ギガント、深山が絡む場所ではミスが多かった。また、ボス2次形態の白弾も、弾速が速く、広範囲に散るタイプなので要注意だ。


中央の大型爆撃機ギガントに気をとられ、両脇の中型機の白弾にズバン!のケースが多い。


深山は大量の弾を吐き出す。壁際に追い詰められても、ボタンを押さないのは愚の骨頂だ。

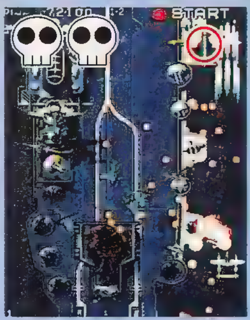

ボスのこの弾に注意。避けようと思っても間に合わないことが多いので、撃たれたらボムだ!

海ステージ

海ステージでは、戦艦が絡む場所でのミスが多い。特に後半の戦艦「長門」のところでは、爆撃機「ユンカース188」との複合攻撃が厳しい。常にボムの準備をしておこう。また、ボスは2次形態よりも、1次形態でミスしている人が目立った。

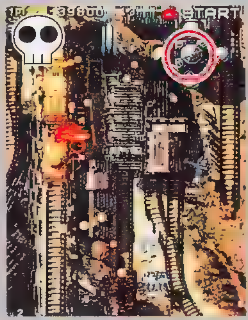

斜めに出てくる戦艦「伊勢」の一隻目が出す金塊に気をとられ、二隻目の主砲にズバン!


縦に出てくる戦艦「長門」と、爆撃機「ユンカース188」の複合攻撃は厳しい。

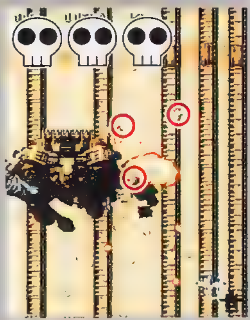

ボスの1段階目をなめてはいけない。1機だけ出てくるユンカースは、かなりいやらしい。

鉱山ステージ

鉱山ステージは、レールを走る装甲列車に気をとられ、その他の敵に反応が遅れてミスするケースが続出。まさにケアレスミスのオンパレード面といえよう。特にミスが多かったのは、全翼機「フライング・ウイング」と装甲列車の複合攻撃。ボム使っとけ!


装甲列車に気をとられ、右側の小屋が出す弾には気づかずにミスする人が多い。


ここは3～4面時のミス率が異常に高い。爆撃機「フライング・ウイング」の弾数が異常!

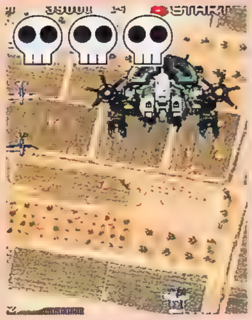

ボス2段階目、本体から吐き出される浮遊砲台は、自機を追ってくるのでたちが悪い。

街ステージ

最も全体的なミス率が高い面が街ステージ。はっきりいって、どこでもミスできるが、後半の設置砲台15門でのミス率は異常で、ほとんどの人がここでミスしていた。ボスもかなり強いので、この面だけで、3～4発はボムを使ってもいいくらいだ。

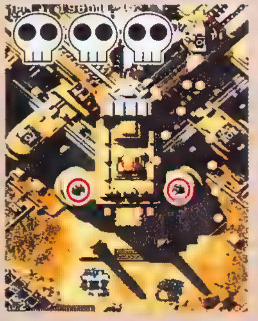

序盤の設置砲台は、高速の白弾を撃ってくる。左右から出てくる中型機との同時攻撃に注意!


ランダム面中、最難地帯がここ。設置砲台15門は堅すぎる。絶対にボムを使うべき場所だ!


ボスが大きく左から右に流れたら要注意。その後のバラマキ弾にはボム使っとけ!

5面 砂漠ステージ


5面はここでのミス率が高かった。設置砲台はさりげなく登場するが、超高速の白弾を撃ってくる。常に設置砲台に気を配り、ちょっとでも他の弾が絡んだらすぐボムだ!


ボスのロンメルは、前面の白弾砲台2門が要注意。上級者でも破壊し損ねるとミスしやすい。毎回ここでボムを使ってもいいくらいだ。

6面 山ステージ


山ステージは、中盤の連続深山地帯でのミス率が高い。前の深山を倒したタイミングによって、次の深山が出てくるタイミングが違うのが難しいのだ。

STAGE8 最終ステージ



いよいよ到達、最終ステージ。道中から中ボス、最終ボスにいたるまで完全攻略していきます。目指せ1コインクリア!

担当:KMT

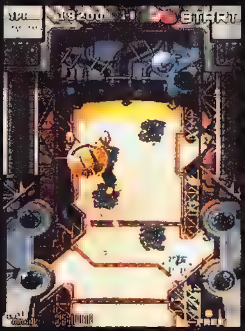
この敵に要注意!

このステージでもっとも注意すべき敵は、中ボス前などに出現するマウスUFO。このマウスUFOの存在が、このステージを難しいものにしているといっても過言ではないだろう。

特に、2機同時に出現する中ボス前とラスボス前では、各機体ごとにしっかりとパターンを作っておかないと、ノーボムで抜けるのは非常に難しい。よって、完璧にパターンをこなせるようになるまでは、いつでもボムを使えるように心の準備をしておいたほうがいいぞ。

また、この中ボス前とラスボス前に出現するマウスUFOに対処するときは、どの機体でもレベル2の溜め撃ちが使えるようにしておきたいので、しっかりと溜め撃ちゲージの調整をしておくことが必要だ。

特に、中ボス、B・B前の2機のところでは、7面ボスを倒したときにある程度ゲージを残しておかないと、レベル2まで溜まらないので注意しよう。



こいつが最大の強敵、マウスUFO。しっかりとパターンを作って対処しよう。

●マウスUFOの攻撃パターン

Ⓐ自機を狙って白弾を発射
Ⓑ自機に向かって赤弾をバラまく
Ⓒ真下にツイン弾を連射(中ボス前までに出現するやつのみ)
Ⓓ自機に向かって白弾をバラまく(ラスボス前に出現するやつのみ)

A区間

ステージが始まると、まずは左右に3個ずつ設置されている砲台が出迎えてくれる。この場所は、まともに対処しようとすると結構きついのだが、ステージ開始直後の自機の無敵時間をうまく利用すると、かなり楽ができる。

自機のスピードが速いフォッケウルフ、震電、パンケーキは、ステージが始まったら、すぐに自機を図1の矢印Ⓐのように動かす。自機を動かすときは、レバーを一気に入れて動かすようにし、途中で自機の動きを止めたりしないようにしよう。

ただし、パンケーキの場合はショットパワーがないので、砲台の上に重なるたびに、一瞬だけ自機の動きを止めるようにしながら、矢印Ⓐのように動くといいぞ。

自機が疾風のときは、図1の矢印Ⓑのように自機を動かして、砲台を撃つ。自機を動かしたあとは、残っている砲台の処理を秋水(サブショット)に任せ、自分は砲台からの弾を避けるのに専念しよう。

自機のスピードが遅いライトニングとモスキートは、図1の矢印Ⓒのように自機を動かす。自機を動かすときは、左側一番手前の砲台を撃ったあと、そのままの位置で正面の砲台を撃ってから、右に動くようにしよう。

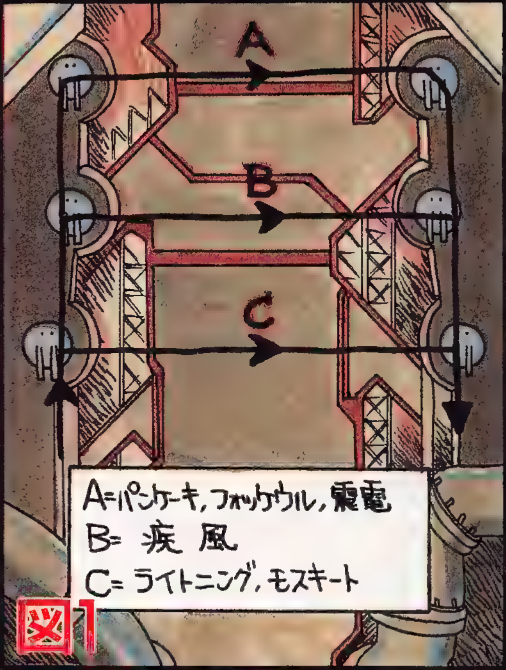
矢印Ⓒのように動いたあとは、右側の砲台をすべて撃ってから、左側一番奥の砲台を撃ちにいく。

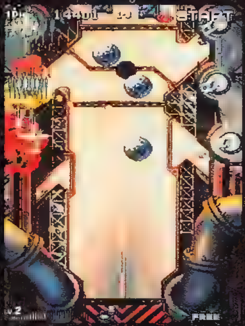
A区間の最後に出現するマウスUFOは、画面中央よりちょい右の位置に出現するので、まずは出現位置の正面で待ちかまえて、ショットを撃ち込もう。マウスUFOは、出現直後にツイン弾を真下に連射するので、少し左に動いて避ける。

ツイン弾を避けたら、そのまま自機を画面左端まで移動させ、マウスUFOが移動してくるのを待って、ショットを撃ち込もう。

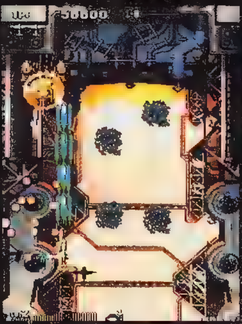
マウスUFOが赤弾をバラまいてきたら、自機を右に移動させて赤弾の外側を避ける。このとき、赤弾の間に入ってしまうと非常に危険な状況になるので、移動スピードが遅い機体は、早めに右に動くことを心がけよう。

あとは、マウスUFOの動きにあわせて自機を動かして、ショットを撃ち込めばOK。なお、マウスUFOの動き方に関しては、左の写真を参考にしてほしい。

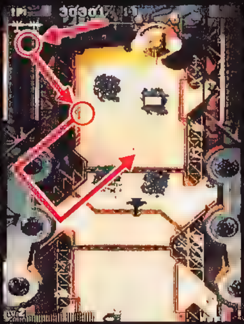




正面の砲台をしっかりと撃ってから、右に移動しよう。



こうなると非常に危険!赤弾の間には入らないようにしよう。



マウスUFOの動きを覚えて、しっかりと対処できるようにしよう。

B区間

この区間に出現するマウスUF

最終ステージ 道中MAP

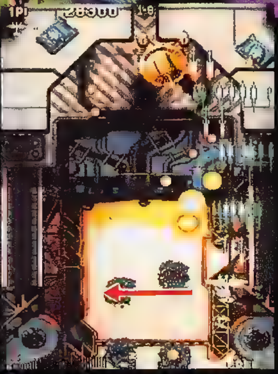


O2機をさばくとき、重要なポイントとなるのは、溜め撃ちの使い方だ。自分の使っている機体のパターンを覚え、しっかりと対処できるようにしよう。

●ライトニング、震電、モスキートの場合

まず、1機目のマウスUFOが画面左前方から出現するので、これを正面の位置で待ちかまえる。マウスUFOが出現したらショットボタンを押しっぱなしにして溜め始め、自機を右に移動させよう。

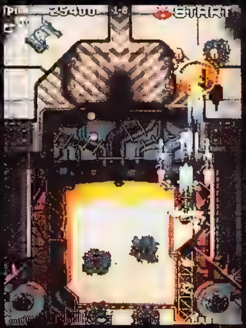
このあと、溜め撃ちの弾速が遅いモスキートは、2機目のマウスUFOが出現する位置まで移動したらすぐに溜め撃ちを発射する。溜め撃ちを発射するのが遅れると、2機目のマウスUFOに逃げられてしまうので注意しよう。



モスキートは、このぐらいのタイミングで発射してかまわない。

震電とライトニングは、右に移動したあと、MAP中のAの戦車のチョイ左の位置で、1機目のマウスUFOが画面左側に移動してくるのを待って、溜め撃ちを発射するのがベストのタイミングといえる。

溜め撃ちを発射する位置とタイミングさえ間違えなければ、マウスUFO2機を同時に破壊することができるぞ。



震電とライトニングは、溜め撃ちを発射する位置とタイミングが重要。

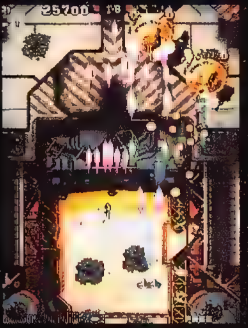
どの機体でも溜め撃ちを使ったあとは、すぐに画面左側に切り返し、このあとの砲台地帯に備えていくようにする。

マウスUFOさえ速攻で破壊していれば、このあとの砲台地帯は、それほど問題にはならないだろう。しかし、このマウスUFOとの戦いが長引くと、砲台地帯が苦労することになる。頑張ろう。

●疾風の場合

自機が疾風の場合は、1機目のマウスUFOを正面で撃ち込んだあと、すぐに右に移動して2機目のマウスUFOが出現する位置の正面に、溜め撃ちを設置する。あとは、2機目のマウスUFOの動きにあわせて、撃ち込んで破壊すればいい。

1機目のマウスUFOは設置した溜め撃ちが勝手に破壊してくれるので、無視してしまってかまわない。ただし、1機目のマウスUFOが撃ってくる弾には、注意を払うようにしよう。



疾風は、この位置に溜め撃ちを設置して、2機目のマウスUFOを撃ち込む。

●フォッケウルフの場合

フォッケウルフの場合は、1機目のマウスUFOを正面で撃ち込んだあと、右に移動して2機目のマウスUFOが出現する正面の位置まで移動する。2機目のマウスUFOが出現したらこれを正面で撃ち込み、すぐに左に切り返そう。

MAP中のBの戦車の正面まで移動したら溜め撃ちを使い、プラズママインの中に入って自機の正面に移動してきた2機目のマウスUFOを撃つ。あとは正面の砲台を撃ちつつ、もう1機のマウスUFOが正面に移動してくるのを待ち、再びプラズマインの中に入って撃ち込もう。

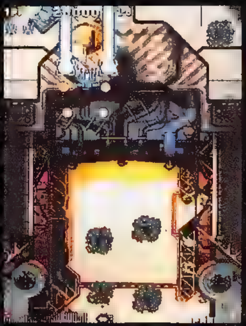


フォッケウルフは、プラズマインの中に入って撃ち込めばOK。

●パンケーキの場合

まずは、MAP中のAの戦車を出現と同時に速攻で破壊する。Aの戦車を破壊したら、すぐに溜めに入り、画面一番上、1機目のマウスUFOが出現するラインに移動する。1機目のマウスUFOが出現したら、溜め撃ちを発射してマウスUFOに張り付きながら撃ち込み、速攻で破壊しよう。マウスUFOが撃ってくる自機を狙う白弾は、自機を接近させることによって封じることができるので、「いきなり弾を撃たれたらどうするの?」という心配は無用だ。

あとは、後退しながら2機目のマウスUFOが出現する位置まで移動して、2機目のマウスUFOの動きに合わせながら、撃ち込んで破壊しよう。



1機目のマウスUFOを接近して撃ち込み、速攻で破壊する。



慣れてきたら、2機目のマウスUFOも接近して撃ち込むといいぞ。

VS.中ボス攻略

試作光学兵器

B・B

最終ステージ中ボス



とにかく覚えよう。覚えてしまえば楽勝だ！ド忘れしたら、ボムを使ってみよう！

担当：RED

全機種共通パターン

今回紹介する8面中ボスのパターンは、全機種で使えるパターンとなっている。各攻撃パターンの避け方を、順を追って解説していこう。

①レーザー（写真Ⓐ～Ⓑ）
中ボスが上昇してきたら、ショットを撃ち込みつつ左へ移動。画面左端にいれば、レーザーには当たらない。

②逆V字弾（写真Ⓒ）
画面左端でレーザーをかわしたら、中ボスに撃ち込みつつ目の前を横切って、右へ移動する。逆V字弾の間には絶対に入らないように、一気に弾幕の右まで移動してしまおう。

③ホーミング弾4発→レーザー（写真Ⓓ～Ⓔ）
写真Ⓓの位置でホーミング弾を引きつけてから、一気に左上へ移動すれば、直後のレーザーもかわすことができる。

④全方向弾（写真Ⓕ）
この攻撃は、中ボスの真正面で止まっていれば当たらない。

⑤逆V字弾（写真Ⓖ）
全方向弾を避け終わったら、逆V字弾の間に入らされないように、一気に右へ移動してかわす。

⑥ホーミング弾6発（写真Ⓗ～Ⓘ）
画面右下でホーミング弾を引きつけ、少しずつ左へ動いて避ける。あまり大きく動いて、左へ行き過ぎないようにしよう。

⑦L字型全方向弾1回目（写真Ⓙ）
写真のように、なるべく左のほうで避けると、2回目のL字型全方向弾が避けやすくなる。

⑧L字型全方向弾2回目（写真Ⓚ）
1回目のL字型全方向弾を避けたら、すぐに左へ移動して、2回目のL字型全方向弾を避けよう。

⑨バラまき弾1回目（写真Ⓛ）
このバラまき弾は、少し左に誘導してから（ここが重要）大きく右に移動して避けよう。弾の間には入らないようにするのだ。

⑩バラまき弾2回目（写真Ⓜ）
2回目のバラまき弾がきたら、画面右端を上に移動して避ける。上に追いつめられて、自機のオシリに弾が当たりそうになったら、中ボス本体にぶつかってでもいいから上に動いて避けよう（きちんと動けばそうはならない）。

⑪全方向赤弾（大）→レーザー（写真Ⓝ）
レーザーに当たらないように、正面からズレた位置で赤弾を避けよう。

撃ち込みが重要

各機体とも、効率良く撃ち込んでいれば、写真Ⓝの攻撃がくる前には中ボスを破壊できる。溜め撃ちを使えばさらに早く破壊できるので、機体によっては、この後の場面との兼ね合いを考えて使っていくのもいいだろう。

重要なのは、中ボスの攻撃の合間に効率よくショットを撃ち込んでいくことだ。中ボスの動きを良く覚えて、接近して撃ち込めるポイントを覚えよう。雷電以外の機体は、接近して撃ち込むとかなりダメージ効率が上がるぞ。

中ボスB・B攻撃パターン

※自分が苦手と思われる個所を中心に、上記の対策記事を参照していこう。





C区間

この区間では、どの機体でもレベル2の溜め撃ちが必要となる（機体によってはレベル2とレベル1が1回ずつ必要）。しかし、これに関しては、中ボスで溜め撃ちを使わなければ済むことなので、特に問題はないだろう。

また、この区間は、各機体ごとに溜め撃ちの使い方に若干違いがあるものの、基本的な自機の動きは全機体共通なので、まとめて説明していくぞ。

さて、中ボスを倒すと画面中央の前方からモデルⅢ型UFOが1機出現するので、まずはこいつに体当たりをしてパワーアップを1段階落とす。体当たりしてパワーダウンしたら、このモデルⅢ型UFOを撃とう。

自機が疾風の場合は、画面左側（1Pの点数表示、万の位のライン）に溜め撃ちを設置してから、モデルⅢ型UFOに体当たりしにいくといい。



まずはこいつに体当たりして、パワーを1段階落とす。

ここでわざとパワーダウンするのは、ランクを落とすためである。パワーダウンすれば、当然のことながら攻撃力が落ちてしまう。しかし、ランクが落ちることによって敵弾のスピードが遅くなるので、このあとのラスボスの弾が非常に避けやすくなる。「ランクを落とさなくてもラスボスなんて余裕でしょ！」なんていう人も、2周目のことを考えるなら、ここでランクを落としておいたほうがいいぞ。

ただし、1段階パワーアップを落としたぐらいでは、それほどランクが落ちない（メインショットが最強状態のままのため）ので、もう1段階パワーダウンさせなくてはならない。

そこで、最初のモデルⅢ型UFOを撃ったらすぐに画面右下に移動して、新たに画面右下から出現してくるモデルⅢ型UFOに、もう一度体当たりしよう。

自機が疾風の場合は、体当たりした直後に、その場に溜め撃ちを設置しておくこと。



次にこいつに体当たりして、もう1段階パワーを落とそう。

体当たりしてパワーダウンしたら、そのまま画面右下隅でモデルⅢ型UFOを撃つ。画面下のほうにいるモデルⅢ型UFOが弾を撃ってきたら、ちょっと上に移動して弾を避けよう。

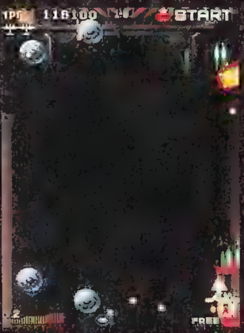
このあと、画面の左右前方からマウスUFOが1機ずつ出現して、自機を狙う白弾を撃ってくるので、この白弾をちょっとずつ左に動いて避けていこう。

自機を一気に動かしてしまうと、このあとマウスUFOがバラまいてくる赤弾に追いつめられてしまうので、注意すること。白弾をちょっとずつ動いて避けるようにしていれば、画面左側で赤弾に追いつめられることはないはずだ。

なお、自機がモスキートの場合は、左に移動する前に溜め撃ちを発射しておくといい。ここで溜め撃ちを発射しておけば、右側のマウスUFOを破壊できる。溜め撃ちの弾速が遅いことをうまく利用しよう。

また、自機がパンケーキの場合は、溜め撃ちを発射して左に移動していく。このときは、右側のマウスUFOにダメージを与えておくことが目的なので、無理に右側のマウスUFOを破壊する必要はない。

無理に破壊しようとすると、自機の移動が遅れてしまい、マウスUFOがバラまいてくる赤弾の外側を抜けることができなくなってしまうので注意しよう。



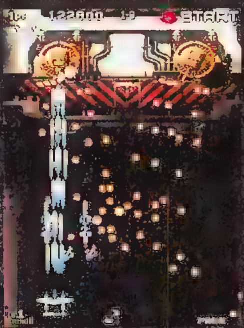
モデルⅢ型UFOの弾を、上に移動して避け、



マウスUFOの弾を、左に動いて避けていく。

マウスUFOがバラまいてくる赤弾の外側に抜け、左側のマウスUFOの正面まで移動したら、ライトニング、震電、モスキートの各機体は、溜め撃ちを発射して、画面左側のマウスUFOを破壊しよう。モスキートの場合は、これで画面内の敵がすべていなくなるはずだ。

自機がパンケーキの場合は、溜め撃ちを当てつつショットを撃ち込んで破壊する。



左側のマウスUFOの正面まで移動したら、溜め撃ちを発射しよう。

疾風は、画面左側に移動する頃には、画面内に敵が残っていないはず。全く問題ないだろう。

自機がフォッケウルフの場合は、画面左側のマウスUFOの正面で溜め撃ちを使い、あとはプラズママインの中に入ってショットを撃っているだけでいい。

このあと、ライトニング、パンケーキ、震電、フォッケウルフの4機体は、画面右側にマウスUFOが1機残っている状態となる。



フォッケウルフは、プラズママインの中に入ってショットを撃ってるだけでいい。

このうちフォッケウルフは、先ほど発射したプラズマ（マ）インの中に入って、正面にマウスUFOが移動してくるのを待っていればいいので、全く問題ないだろう。

ライトニングとパンケーキは、そのまま画面左側でマウスUFOの撃ってくる白弾を避けつつサブショットを撃ち込み、自機の正面に移動してくるのを待ってから、ショットで撃ち込んで破壊しよう。このとき、パンケーキは念のため、溜め撃ちを使いながら撃ち込んだほうがいいぞ。万が一、破壊が遅れて白弾をバラまかれてしまった場合は、迷わずボムを使うことをオススメする。

震電の場合は、そのまま画面左側でマウスUFOの撃ってくる白弾を避けつつ、溜め撃ちをスタンバっておき、マウスUFOが自機の正面まで移動してきたら、溜め撃ちを発射する。溜め撃ちを発射するときは、できるだけ画面前のほうで発射することを心がけよう。



マウスUFOが自機の正面まで移動してきたら、溜め撃ちを発射しよう。

この場所は、しっかりパターンができていないと結構きついので、プレイの目的が「とりあえず1周クリア」という人は、パワーを2段階落としてからボムを使うことをおすすめする。2周目のことも考えている人は、しっかりパターンを作って、ノーボムで抜けられるようにしよう。

最終ステージボス

生物兵器 F・G・R



攻撃パターンを完全に覚えたら、微調整のテクで勝負だ。もちろん、溜め撃ちはバンバン使え！

担当：RED

F・G・R 1次形態



毎回同じ位置で待ち構えろ！

1次形態は、写真Ⓐ～Ⓒの攻撃パターンの繰り返しとなっている。写真Ⓐの攻撃は、毎回同じ位置で待ち構え、さらに毎回、同じ弾のすき間で避けるようにするのがコツ。

待ち構える位置は、写真Ⓐの位置がオススメ。

写真Ⓑ～Ⓒの攻撃は、普通に見切って避けられるだろう。Ⓒの攻撃を避けたら、2回目のⒶの攻撃に備えて、待ち構え位置に移動しておこう。

ちなみに、Ⓐの攻撃に対しては、撃たれる前から画面右下隅にいれば、震電とモスキート以外は安全地帯となる。これは結構、重要なポイントだ。

ただ、この安全地帯からだと、ボスに対して効率よく撃ち込めないので、あまりオススメできないといえる。



F・G・R 2次形態



どういうパターンで攻撃してくるかを熟知せよ！

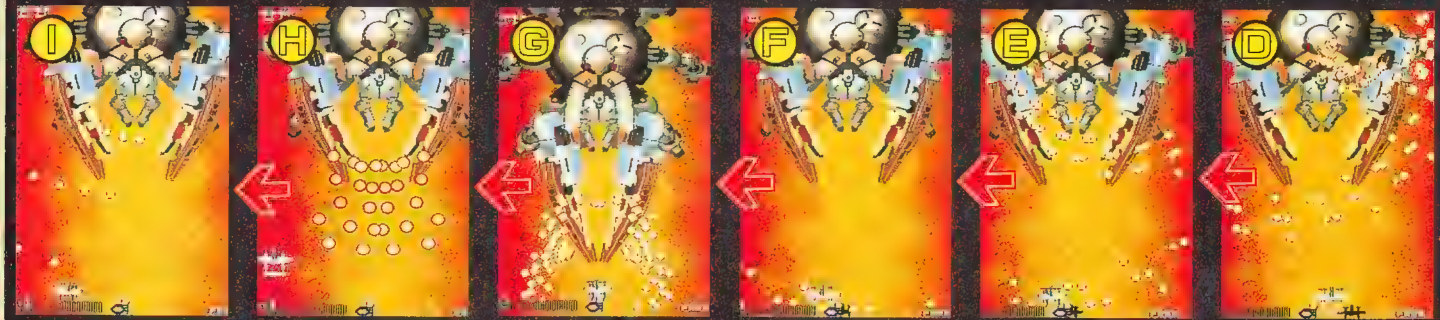
2次形態は、白弾バラまき（写真Ⓓ～Ⓕ）➡アーム攻撃（写真Ⓖ）➡赤弾・大（写真Ⓗ）➡白弾波状攻撃（写真Ⓘ）の繰り返しで構成されている。

写真Ⓓ～Ⓕの白弾バラまき攻撃は、慣れないうちはかなり厳しい攻撃だ。

安定して避けられるようになるためには、やはり、毎回同じ位置で待ち構え、さらに毎回、同じ弾のすき間で避けるようにするのがいい。

今回のオススメは、写真Ⓓのようにボス本体の真正面で待ち構え、1回目は少し左に動きながら、写真Ⓔの位置の弾のすき間をくぐり、2回目は少し右に動きながら、写真Ⓕの位置の弾のすき間をくぐるパターンを紹介しておくことにしよう。

写真Ⓖのアーム攻撃は、ボスの真正面が安全地帯となるので、ボス本体の移動に合わせて、真正面をキープするように動いていればよい。アーム攻撃は3回くる。



アーム攻撃が終わったら、写真Ⓗの赤弾（大）が来るので、忘れずに画面端に逃げておくこと。

写真Ⓘの白弾波状攻撃は、3WAY➡3WAY5➡WAY➡5WAYという構成になっている。

ランクがある程度以上高い場合、弾速が上がるため、モスキート、ライトニングの鈍足2機体は、大きく動いて5WAYの外側へ逃げることができなくなる。3WAYは外側へ出て避けて、5WAYは写真Ⓙのように、ボスの正面付近で弾の間に入って避けるようにしよう。

モスキート、ライトニング以外の機体なら、一気に5WAYの外側まで移動して避けることができるぞ。機体のスピードを活かして、この攻撃を乗り切ろう。

白弾波状攻撃を避けきったら、2ループ目の白弾バラまきに備えて、写真Ⓓの位置に自機を待機させておこう（重要）。

白弾波状攻撃を避けたはいいが、自機を白弾バラまきの待機位置に合わせる前に「2ループ目の白弾バラまきを撃たれてしまい避けづらくなってしまった」という状況にならないように気をつけることが肝心だ。

2ループ目の白弾バラまきに対する自機の位置合わせのことを考えると、スピードの速い機体でも、モスキートやライトニングと同様に、5WAYの間に入って避けたほうが楽かもしれない。



F·G·R 3次形態



安全地帯への位置合わせが重要なポイントだ

3次形態の攻撃は、右手からのバラまき弾（写真Ⓚ）⬇左手からのバラまき弾（写真Ⓛ）⬇白弾バラまき（写真Ⓜ）⬇白弾波状攻撃（写真Ⓝ〜Ⓠ）⬇白弾バラまき（写真Ⓡ）のループにより構成されている。

右手からのバラまき弾は、1発目、2発目は偶数弾になっているので、動かずにやり過ごそう。3発目は奇数弾なのでちゃんと動いて避けなくてはいけない。弾の速度は遅いので、簡単に避けられるだろう（偶数弾、奇数弾という言葉の意味が分からない人は、本誌11月30日号を参照のこと）。

左手からのバラまき弾は、偶数弾⬇奇数弾⬇偶数弾になっている。2〜3発目を良く見て避けていくようにしよう。

この左手からの攻撃を避けきったら、急いで写真Ⓜの位置に自機を合わせる。この位置は、写真Ⓜの白弾バラまき攻撃の安全地帯となっているのだ。自機の位置合わせは、ボムのストック表示を目安に行うと良い。ボムのマークの真上ではなく、少し右にずれたところなので気をつけること。

白弾バラまき攻撃が終わるとすぐに、写真Ⓝ〜Ⓠの白弾波状攻撃がくる。この攻撃は2WAY⬇3WAY⬇1WAY（単発）⬇2WAY⬇3WAY⬇3WAYという構成になっている。

避け方を細かく見ていこう。まず、第1波の2WAYは写真Ⓝのように、あまり動かずに中に入って避ける。第2波の3WAYは、写真Ⓞのように、少しだけ左に動いて中で避ける。

第3波の単発弾は特に問題ないだろう。ポイントになるのが第4波と第5波。第4波の2WAYは、写真Ⓟのように左に動いて外に出て避け、第5波の3WAYは写真Ⓠのように中で避ける。

この白弾波状攻撃が終わったらすぐにもう一度、白弾バラまきがくるので、先程と同じ要領で安全地帯に合わせよう（写真Ⓡ）。

3次形態は、白弾バラまき攻撃に対する安全地帯の位置合わせが、きちんとできるかどうかがポイントだ。







F·G·R 4次形態



ここまできたら、必ず倒しておこう!

4次形態の攻撃は、本体突進＋赤弾（大）バラまき（写真Ⓢ）⬇白弾変形6WAY・3セット（写真Ⓣ）⬇赤弾（大）バラまき・2セット（写真Ⓤ）⬇突進＋赤弾バラまき（写真Ⓥ）で構成されている。

本体突進＋赤弾（大）バラまきは、写真Ⓢの位置で赤弾を見て、やばそうだったら微調整して避けよう。ほとんどの場合は動かなくても大丈夫だが、特に、判定の大きな機体だと、たま〜に死ぬことがあるので油断しないように。

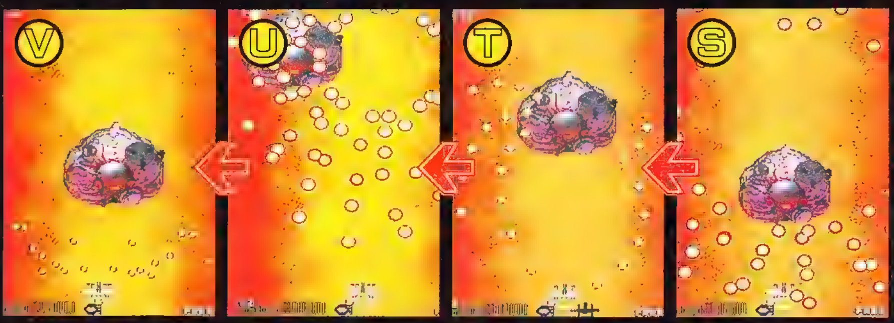
次の白弾変形6WAYは、写真Ⓣのように画面下中央付近で止まっていればOK。下手に動かないように。

写真Ⓤの赤弾（大）バラまきは、実力で見切って避けるしかない。なるべく、画面下中央付近であまり大きく動かずに避けよう。

写真Ⓥの突進＋赤弾バラまきはかなり難しい。弾幕の中央にちょうど自機1機分くらいのすき間があり、うまくこのすき間に入らなくてはいけない。この場面は、特に楽なやり方は現在発見されておらず、実力で見切って素早く位置合わせをするしかなさそうだ。なんとか頑張ってほしい。

さらにきついことに、この直後に攻撃パターンがループし、白弾変形6WAYのところに戻るのだ。赤弾を見切って位置合わせをするのが遅いと、白弾に当たる可能性がある。

とにかく、この場面は赤弾のすき間を素早く見切って位置合わせを正確にこなすしかない。健闘を祈る。



やるからには楽しまなくっちゃね!

Virtua Fighter 3tb

©SEGA 1993,1997

新しい要素が、新しい戦術を生む。そして、それがさらに新技術につながって…。 担当：ちゃっきー

tb専用コンボ part−2
対鷹嵐限定コンボ

tb専用コンボ第2弾は、浮くようになった鷹嵐に対するコンボを紹介してみよう。

tbにおける大きな変更点のひとつ、それは鷹嵐のダウン判定が普通のキャラと同じになったこと。普通のキャラが倒れる技で倒れ、そして浮く。ということは、今までできなかった空中コンボも可能になっているということだ。しかし当然のごとく、鷹嵐の体重は全キャラ中最大（デュラルを除く）。その浮きは非常に低い。

しかし、これじゃあ空中コンボなんてとてもムリ…とあきらめるのはまだ早い。そう、鷹嵐はその体格のため、バウンドコンボが非常に入りやすくなっているのだ。


拾え拾え！浮きは低くても、バウンドコンボは入りやすいぞ！

空中コンボもあるよ

ちっとも浮かない鷹嵐。バウンドを拾う以外に空中コンボなんてないのでは…、と思われがちだが、実はそうでもない。確かに1発目の浮きは非常に低いが、空中で攻撃を当てるとかなり浮き直すようになっているのだ。

よって、ラウのように浮かし技からさらに派生技があるようなキャラなら、普通の空中コンボも可能になる。飛燕転身掌からのコンボなどもしっかり全段ヒットするようになっているぞ。


斜上で浮いたあと連環虎燕掌につなぐと、こんなに浮き直す。

背中からの攻撃がアツイ!

何といっても、やはり本題はバウンドコンボだ。これから実戦でメインとして使っていけるものも数多くある。

特にポイントが高いのは、背中から攻撃をヒットさせた場合。鷹嵐は尻の判定が大きいせいか、うつぶせにダウンさせた場合には、よりバウンドコンボが入りやすくなる。


背後を取る投げ技のあとは、絶好のチャンス。いじめてやろう。

一応表にまとめてみたが、まだまだあると思われるので、試してみてほしい。バウンドコンボを試す際には、下段攻撃など、下方向に判定の強い技を使ってみよう。


中でも実戦で役に立ちそうなのがこのコンボ。開胯から…、


お約束の右端脚につなぐ。tbなら鷹嵐もしっかり浮いてくれる。


立ちPを1発はさむ。当たらなそうだが、ちゃんと当たります。


そして跳山崩捶へ。バウンドをしっかり拾って、コンボの完成。

VS鷹嵐　オススメコンボ

キャラ名	コンボ	備考
アキラ	撃歩・開胯→右端・立ちP→跳山崩捶	平地or昇りアンジュ限定。右端がとどくなら確定で入れることが可能だ。
	鷂子穿林→躍歩→下K→修羅覇王靠華山	鷂子・躍歩は回避可能。平地限定のコンボ。修羅覇王は1・3発目のみ。
	進歩里胯→躍歩→裡門→下K→鉄山	進歩裡→躍歩は回避可能。平地か少し下りアンジュまで入る。
ラウ	斜上P→斜上掌〜連環転身掃脚	斜上で浮いたとき。足位置は平行で。
	連環虎燕掌→飛燕連掌〜連環転身掃脚	斜上で浮いたとき。
	連環虎燕掌→斜上掌〜連環転身掃脚	斜上で浮いたとき。ハの字限定。
パイ	飛燕翻胯→虎燕煽脚→燕子双掌→連旋掃脚	飛燕翻胯→虎燕煽脚は回避可能。
リオン	擺下尖転→旋風腿→軌腿→疾歩昇穿手→斧刃連端脚	擺下尖転→旋風腿はしゃがみ前歩きで回避可能。VF3のときの変形版。
シュン	転身繰胯→挑腕栽手・仰飲連環単脚	酒8以上なら、このコンボで安定？

この一戦を考える




SARAH VS PAI

このコーナーも早4回目を迎え、だんだん難しい組み合わせに突入してきた。このあたり筆者も苦しいところではあるのだが、とりあえず1周目ぐらいはがんばってみよう。

今回は女キャラ同士の組み合わせ、サラ対パイを考えてみよう。どちらもスピード重視の格闘スタイルだが、その戦術には大きな差がある。強力な打撃技を多数持つ打撃型のサラ。それに対し、一発の威力こそないが、当て身などの"受け"技が多彩なパイ。tbでは、はたしてどちらに軍配が上がるのだろうか。

VF3での結論

SARAH 6 VS PAI 4

（ゲーメスト本誌9月30日号より）

バリエーションが多い分、一見パイのほうが有利なようにも思えるこの組み合わせだが、結論はサラ有利となった。この結果に疑問を抱いた人のために、ここでその理由を検証してみよう。

最大の理由は、やはりサラの打撃技の威力が馬鹿にできないこと。どうしても破壊力不足に悩まされるパイと比較したとき、その差がさらに強調される感がある。

パイがこういう打撃系のキャラに相対した場合、頼るべきは雲手ということになるわけだが、これがまた苦しい。なぜならサラに雲手を読まれた場合、トーキックジャックナイフで浮かされて一気に全体力の約半分を失うことになるからだ。また、サラの破壊力あるもうひとつの打撃技、ライジングニー（～コンボ）も、当て身系で取ることができないという事実もパイ側にとって苦しい要素のひとつとなっている。かといって堅くいこうとしてもダブルローによる削りや、スピードを生かした刻みからの投げなどでペースをつかまれてしまう。



一撃の威力の差が大きい。性能はパイも負けてないんだけど…。

ただ、スピードに関しては、パイも負けてはいないこと、投げ技が豊富なことなどパイにも長所はまだある。よってそれほど大きな差はつかないと見たが…。

大きな意味を持つマイナーチェンジ

一見大きな変化がなく、どちらもVF3感覚でプレイできそうなこの2人。確かに動かす上では、これといって"tbだから"と注意しなければならない部分というのは少ない。しかし小さな変化も、対戦の中では大きく関わってくるのもまた事実。2人のダイヤグラムに関わってくる変更点も意外に多かったりするのだ。

要素その1 雲手の硬化

パイ最大の不安要素といえば、雲手の弱体化だ。その硬化は通常の当て身スカリよりもさらに長く、反撃は必至。しかも雲手特有の"投げられない時間"というのもなくなってしまった。

しかしサラ戦においては、この不安要素はそれほど大きくない。上にも解説したとおり、サラ相手の雲手はVF3でも危険度が高く、乱発できるものではなかったからである。要は、雲手を使わなければいいだけのことだ。



雲手が使えないなら、当て身で代用してみるのもいいだろう。

要素その2 サラの打撃技

サラの打撃技の多くに反撃が入りやすくなっていることは、以前にも紹介したとおり。あまり目立たない変更点だが、その意味は大きい。

特にパイは、この弱点をもっとも突きやすいキャラの1人となる。返し技として大活躍する技は高蹴腿、俗に言う生Kだ。発生が早く、かつ相手を浮かすことのできるこの技は、返し技に最適。サラのメイン打撃であるDジョイントをはじめ、ジャックナイフやラウンドキックといった、tbで反撃が入りやすくなった技にことごとくコイツを叩き込んでいけば、闘いをかなり有利に運ぶことができるだろう。サラは体重も軽いため、返し技で高蹴腿を当てたあとにはレバー前入れP始動の連環転身掃脚が安定して入る。これで全体力の約3分の1を奪うことができるのだ。

もちろん、投げによる反撃も可。パイはクイックフォワードから簡単に出せる投げ技を多数持っているため、投げ抜け対策もバッチリである。クイックフォワードのコマンドを兼ねた倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）が投げ抜け後に横投げ確定ではなくなっていることも、ひそかに重要な意味を持っている。



例えばサラのメイン打撃、Dジョイントをガードしたあと、



高蹴腿が確定で入り、サラは浮く。かなりオイシイ返し技だ、



前入れP始動なら、足位置に関係なく連環転身掃脚が入るぞ。

反撃の入りやすくなった技と、パイ側の返し技

返し技	投げ		高蹴腿	
技名	VF3	tb	VF3	tb
Dジョイント	○	○	×	○
ジャックナイフ	×	○	×	○
ラウンドキック	○	○	×	○
ステップラウンド	○	○	×	○
スピンキック	×	○	×	○
ニーキック	○	○	×	×

投げ抜けの存在を考えると、パイ側としてはやはり安定してダメージが期待できる高蹴腿をキッチリ決めていきたいところ。ただ、ジャックナイフはディレイサイドの存在があるので注意が必要だ。tbでも高蹴腿が入らないニーキックは、投げで反撃。これもVF3のときより入りやすくなっている。



投げ抜けされたときのリスクがなくなった倒身陰掌。重要です。

ちょっと細かいところ

大勢に大きく影響することではないが、ミラージュキックの変更点もサラのマイナスポイント。硬直が長くなったために、ダウン攻撃が入らなくなったことに加え、軽量級のパイ相手では初段がヒットしても距離が離れるため、ほとんどの場合3発目がスカってしまうという有り様。この技はもう使うなってことか？



パイをはじめ、軽量級には3発目がほとんどスカってしまう。

tbでの結論

SARAH 4 VS PAI 6

これらの要素を考え合わせた結果、tbではサラ側が少し苦しい闘いを強いられると思われる。サラ側にはその弱体化要素を補うものが特になく、単純に弱くなった感は否めない。ただ、持って生まれた破壊力とスピードはまだ生きているため、まったく闘えないということは決してないが…。



苦しいなんて言ってられないぜ!
ジャッキー・ブライアント

苦しい?いやいや、全然そんなことないっすよ!だってほかのキャラも弱くなってるもんね。

VF3では、間違いなく最強グループに属していたジャッキー。tbでは当然のごとく弱体化している。しかし、ほかのキャラも落ちてきているため、順位的にはまだまだいけるというのが一般的な見方。悪くても真ん中よりは上、うまくすれば頂点すら狙えるのではないかという勢いだ。

その理由は、やはりエルボー(スピン)という強力な中段攻撃が不動のものであることだろうか。

黄金の肘に注意信号

そのエルボー、実はしっかり弱体化していた。ほんの少しではあるが、硬直が長くなっているのである。あまり目立たなかったものだけに、気づいていない人も多いのではないだろうか。

この"ほんの少し"硬化の長さ、実戦においてはかなり重要な意味を持つ。例えばエルボーをガードされたあと、立ちPでヒザ系の攻撃を止められなくなっているとか、再度エルボーがしゃがみPやジェフリーのローキックに負けてしまうとか…。



硬直が長くなった肘。VF3と同感覚で攻めようとすると…、



痛い目を見る。ちなみに、カゲの時の性能は変わっていない。

VF3時代から隙が少し大きめだった(知ってた?)コンボエルボーのエルボー止めに至っては、さらに硬直が長くなっている。こちらは何と、最速クラスの立ちP(カゲ・サラ・パイ)が返し技になってしまうのだ。

エルボー弱体化による副作用

VF3から継続してジャッキーを使っている人は、まずこちらに先に気づいたのではないだろうか。そう、エルボーの硬直が長くなった副作用で、エルボースピンもつながりにくくなっているのだ。

エルボーがカウンターヒットしているならまだしも、ノーマルヒット(投げスカリにヒットしたときなど)は、見てからスピンにつなぐ、などという芸当はもはや不可能。ここはあきらめて、半分決めうち気味にいくしかない。スピンを出すなら出す、出さないなら出さない。思い切っていこう。ディレイをかけるにしても、ノーマルヒットでちゃんとつながるやや早めのタイミングで。



エルボー～スピンキックのつなぎがかなり厳しくなった。



ノーマルヒットだと、かなり早く出さないとつながらない。

勝率アップのワンポイント 返し技にライトニングストレート

ジャッキー、特にtbのジャッキーのポイントになるのは、打撃による返し技をしっかり入れていくことだろう。代表的なものが以前にも紹介したエルボースピンで、ヒザや肩系など、tbで反撃が入りやすくなった技にキッチリ入れていくことで、勝率は確実に上がるはずである。

今回ここで紹介するのは、さらにもう一歩踏み込んだ返し技、ライトニングストレートだ。VF3ではほとんど脚光を浴びることがなかったこの技だが、tbでは重要な役割を果たすことになる。



例えばジェフリーのヒザ。tbで反撃が入りやすくなった技だ。



初段のスマッシュフックが硬直に入る。ダメージの問題で…、



2~3発目まで連続ヒット。このあとはもちろんダウン攻撃へ。

ライトニングストレートは、通常1段目と2段目が連続にならないかわりに、2段目がヒットすればダウンを奪えるという技。ただし初段がカウンターヒット、または一部の技の硬直にヒットさせた場合には1~2段目も連続ヒット、つまり3発連続ヒットとなる。

全段ヒットした際のダメージがエルボースピンよりも高くなっていることはもちろんのこと、3段目の硬直が短いために、ときには大ダウンすらも避けられにくいこともある。コンボエルボースピンがつながらなくなった今、この技の価値は格段にアップしたといえよう。

ガード後にライトニングストレートが返し技になる技、特に使用頻度の高い技については表にまとめておく。この中のうち、どれだけチャンスをものにできるか…。

余談だが、tbになってスマッシュフックからのもうひとつの派生であるライトニングフックはなくなっている。ライトニングストレートを出す際、3段目でレバーを前に入れる必要はない。

●この技をガードしたらライトニングストレート!

キャラ名	技名	備考
アキラ	躍歩	ハ注
	鉄山	ハ注
	白虎	○
	貼山	○
	右端脚	ハ
	連環腿	○
ジャッキー	サマー	○
	エルボースピン	ハ
	ビートスピン	ハ
サラ	Dジョイント	○
	サマー	○
	ジャックナイフ	○
	ラウンドキック	○
	ステップラウンド	○
ラウ	燕子掌	○
	双虎烈把	○
	連環虎燕掌	ハ
ウルフ	中段蹴り	○
ジェフリー	中段蹴り	○
	ミドルヘルスタッブ	○
	ニーアタック	○
カゲ	水車蹴り	○
	雷龍飛翔脚	○
	薬吁龍	○
葵	霙蹴り	○
	連突小太刀	○
鷹嵐	髷龍	○
	熊爪	○
	勝ち上げ	○

備考について:
○は問題なし。ハは、技ガード時に足位置がハの字の場合のみ連続となる。ただし、躍歩・鉄山については、近距離でガードしていれば正位置でも連続。

1コインクリアできた？



キャラクター選択も重要だが、全種目クリアするには競技セレクトも重要に!?

担当：キャサ夫

もうかなり出回ってきているウィンタービート。結構みんな熱くなってプレイしているんじゃないかな？ところで1コインクリアはできただろうか？

前作デカスリートに比べ、クオリファイ（通過ライン）がかなりきつくなっているほか、なんといっても競技チャレンジが1回きりなので難しい。2日目のボブスレーなんかが結構難題になっているんじゃないかな。

今回はその競技セレクト順番、つまりなんの競技からプレイをしていけばクリアしやすいか、それとその競技の初期設定通過ラインを紹介していこう。

規定順番ではクリアがきついか!?

8競技あるスポーツは4競技で1日ずつ2日に分けられていて、その日の4競技は選択することができる（注：一番はじめの競技はスピードスキーが強制になる）。これが意外に重要な事態になるのだ。

本来の競技順番はスピードスキーに始まり、スキージャンプ、ダウンヒル、ショートトラックスケート、スラローム、ボブスレー、スピードスケート、クロスカントリーで終了する。

この順番でいくと、はじめ難関になるのがショートトラックスケート。まあ、ここは“ライバルをガードする”というのを意識しつつプレイすればクリアできるだろう。本当の最大の難関はなんといっても2日目のボブスレーだ。

もともと壁に当たるなというのが難しいボブスレー。通過ラインも相当きつくなっており、ちょっとのミスでクリアできなくなってしまうのだ。1コインでボブスレーまでいった場合、まずクリアはできないだろう。

このような攻略、コツなどは次回から競技別でやっていくが、どうせだから今回一番ゲームオーバーになりやすい競技、ボブスレーのコツをちょっと説明しよう。

ボブスレーをいかに簡単にクリアするかは、競技内容の“できるだけ壁にはぶつからない”というのもあるが、それよりもスタート時の助走のほうがもっと重要になっているのだ！はじめの助走はゲージパワーが一定のタイミングで増減している。このとき極力最大値スタートで助走をし始める。これが成功することによって定かではないが、壁にぶつかったときなどの減速具合などが失敗したときとは著しいと気付くはずだ。



競技セレクト可能。苦手な競技を先にやるのが得策だ！



これはスラロームの競技説明。



はじめてプレイするときは必ず見るべし!!

なお、キャラクターの性能もわりと重要。今のところ優れているのでは？と考えられるキャラはノルウェー代表のヨハン・ステンセンとロシア代表のアレクセイ・リゲル、このノルディック型となる2人が今のところ高性能だとの評判がチラホラ…。

参考がてらに通過ライン紹介

ここで通過ラインを紹介していこうと思うが、その前にこの通過ラインは競技セレクトをしなかった場合のものを前提に紹介する。だから、競技セレクトをした場合の通過ラインと異なるときがあるのであらかじめご了承を。

- スピードスキー　15秒00
- スキージャンプ　85m
- ダウンヒル　44秒00
- ショートトラックスケート　46秒00
- スラローム　29秒00
- ボブスレー　44秒00
- スピードスケート　44秒00
- クロスカントリー　クリアすればOK

とまあ、これが通過ライン基本設定値と考えてもらいたい。プレイをしたことがある読者ならば、やはりこれを見てボブスレーが一番クリアしづらいと理解してもらえるのではないだろうか。



頑張って高記録を叩き出した。すると…、



なんとネームエントリーができるのだ。君の名前を残せるか！

最後にウィンタービートを未だクリアしたことがない！という読者のためにクリアしやすい競技順番のアドバイスをしよう。

1日目は強制的にスピードスキーから始まるので、これは仕方がない。2競技目にダウンヒル、3競技目にショートトラックスケート、そして最後にスキージャンプ。1日目はこの順番でやってみるといい。

では、2日目。ここは迷わずぜひともボブスレーを一番最初の競技にもってこよう。次にスピードスケートをもってきて3番目にスラロームを。スラローム自体、タイミング勝負の競技になっていて、無理に世界新記録を狙わず安全にやれば、この位置に競技をもってきても問題はないだろう。そして最後は冬のマラソン“クロスカントリー”だ。



1日の競技が終わると、その総合得点が。君は何点いった？

クロスカントリーは最後の競技となるため、通過ラインがない。だからゲームに触らなくても勝手にクリアにはなる。しかし、多分そのときのクリアポイントは1ポイント。全競技クリアの総合得点を考えるのであれば、まじめにポイントを稼いだほうが良いかと…それにクロスカントリーで1位になるのも結構難しいのでぜひともチャレンジしてみてくれ！とりあえず、全競技クリアの総合得点10000点を目指してレッツプレイ。



クリアすると感動のエンディング。コンティニューはなしよ。

温故知新の鬼

PuchiCarat

もーすぐ発売予定！ アルカノイドリターンズとパズボブ3で、リハビリだ！

担当：田渕健康

計画的アクションゲーム

ブロック崩しゲーム、というと、初めは単純にボールを打ち返して、ひたすらブロックを崩していくプレイスタイルから出発するもの。

しかし、少し慣れてくると、計画的な崩しパターンを構築し、効果的で能率の良い打ち返しを試みようと考えるだろう。ここからがブロック崩しの面白いところだ。

このプチカラットは、既存のブロック崩しよりも「仕込み要素」、いわゆる、先を見越した計画的なプレイが重要なポイントとなっている。

もちろん、反射神経の限界に挑戦して、単純にボールを打ち返していくだけでも十分楽しめるけどね。

しかし、よりプチカラを楽しむには、先にも言った、計画的プレイを心がけることがひっじょ～に大切なのだ。

コツコツとお膳立てをしていくのはつらくて苦しい作業だが、自分の考え通りにコトが運んだ際の見返りは、仕込みが大変だったときほど大きい！

プチカラットは、この人類普遍の原理を応用しており、努力と忍耐、そして勝利と栄光をさりげなく我々に教えてくれる、偉大なゲームである。



でもゲーム自体のノリは軽いから、小難しいことを考えずに気軽に遊べるのよね。

目先の利にとらわれることなく、大局を見越して生きてみてはどうだろうか…このゲームにはそんなメッセージが込められているとかいないとか。

崩壊への序曲 〜うでだめしモード編〜

うでだめしモードは、完全1人用のモードで、対戦モードよりもフィールドが広いことが特徴。

フィールドが横に広いということは、当然1ラインに並ぶストーンの数も多いということ。

最初のうちはストーンを1つ1つ壊していっても対処できるが、後半にいくと、押し寄せるストーンの数に圧倒されて、とてもじゃないがラチがあかない。

やはり、効果的にストーンを消していくには「ちぎり」（ぶら下がっているストーンの繋がりを断ち、一度に複数のストーンをちぎって落とすこと）を有効活用しなければならないだろう。

天井に近いストーンを優先的に狙い、天井とストーンの繋がりを断つ！少ない打ち返しで、いかに大量のストーンを消せるか？それが生き残りの鉄則であり、プチカラットの基本攻略原則、でもある。



一気にストーンをちぎるには、わざとボールを落としてストーンを増やすのも効果的。

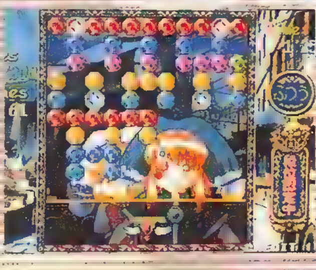
一度に多くのストーンをちぎると、それに比例して得られる得点も高くなるので、うでだめしモードでの高段位を狙うには、欠かせない要素ともいえよう。

このモードでは、対戦モードのようにジャマな攻撃ストーンは現れないので、フィールド上に展開するストーンだけを見て、じっくりと（といっても、時間でどんどん画面上部から新しいストーンが現れるのだが）次の手を考えることができる。

ストーンとストーンの繋がりが最も脆弱なポイントを探して、その地点を重点的に攻める！また、目的のストーンを破壊した場合、どれだけのストーンを同時にちぎれるか？基本としては、この2点を考慮しつつプレイを進めていけば、自然と突破口は開けてくるだろう。



巧く立ち回れば、生き残れるし、ハイスコアにも繋がるぞ。



点滅しているストーンが「キラキラストーン」。これを消せば、画面内の同じ色のストーンがすべて消えるぞ。ちぎって落としても効果がないので注意。

登場キャラクター紹介 後編

前号では、ガーネット、シスト、シーモンド、ルミニー、ペリードット、パール&デールといった、1月〜6月までの所有秘石を持つキャラを紹介したが、今回は、7月〜12月までの所有秘石を持つキャラを中心に紹介。全12キャラいるぞ！

ビー



?歳　所有秘石・ルビー

ビーの正体は豪商オーギュスト・コランダムのなれの果てである。人々に「金の亡者」呼ばわりされるほど、金銭にえげつなかったため、長女サファイアとケンカが絶えなかった。

ある日、妻のリビン・コランダムとともにサファイアに説教をしようとしたところ、逆上したサファイアの魔法により、2人とも動物（獣）の姿に変えられてしまう。

サファイア

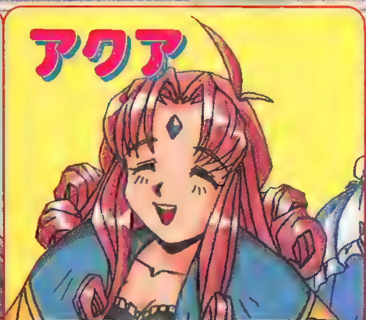


19歳　所有秘石・サファイア

シストの勝ち気な姉。仲の悪い金の亡者の両親より、彼女は師であるパーズを信頼し、魔法の力を絶対視している。魔力のない人間をさげすんでいるフシがあるが、実は妹には優しい。

師のパーズを崇拝しているとともに、師を越えることを目標としている。趣味はネイルアート。

アクア



20歳　所有秘石・アクアマリン

元貴族だったベリルマリン家の長女で、両親と家出して、今は国家の中心にいる兄パーズのおかげで、何不自由ない暮らしを送っているお嬢様。

そのせいか、少々甘やかされて育った感があり、いつもぼーっとしている能天気な性格。

唯一の趣味である洋服集めは、病的なほど。とても強運の持ち主でもある。

また、時折出現する特殊ストーンを巧く利用するのも生き延びるコツ。困った時の保険用として取っておくのも手だ。

崩壊への序曲〜対戦モード編〜

対戦モード編は、対人対戦&CPU戦で適応される、ハーフサイズフィールドでのプレイパターンを解説していこう。

対戦モードは、自分が消したストーンの数に応じて、攻撃ストーンを送って相手の邪魔をするのが目的。最終的には、相手のフィールドのストーンがデッドラインを越えればいいワケだ。

このモードでも大切なのは「一度にどれだけのストーンを消せるか？」という点に集約される。

ちまちまストーンを消していっても、相手に送られる攻撃ストーンの数はたかが知れている。「ちぎり」を有効活用して、相手が絶望に暮れるほど、一度に大量の攻撃ストーンを送りつけてやるのが、戦士としての礼儀である。

自分のフィールド内に「ストーンの数が少ないかな？」と思ったら、わざとボールをデメリットフロア（パドル下の床のこと）に落として、新しいストーンを補給していくのも選択肢の一つ。

だが、現時点で「自分のフィールドにストーンの数が少ない」からといって、何も考えずにボールをデメリットフロアに落としてストーンを補給しようとするのは大変危険。

新しくストーンを補給しても（ノーマル設定だと3ラインぶんせり下がってくる）、その直後に、相手に大量の攻撃ストーンを送り込まれたら、好機一転たちまち窮地なので、常に相手の動向をうかがいつつ、自分のフィールドのストーン数を調整していこう。

対戦モードでは、例え自分が相手に押されていて、ストーンがデッドライン前まで迫っていても、ちぎりを使えば一発逆転ーてな事態もザラなので、最後まであきらめずに活路を見いだすのが、一流のプチカラッターだ。



追い詰められても、焦らず活路を見いだそう。この場合、中央の赤ストーンを重点的に攻めれば、一気に打開できるが…。

逆に、相手がデッドライン一歩手前で奇跡の大ちぎりを敢行しようとしていたら、こちらは2〜3個程度の簡易ちぎりをもってして、速攻で叩きつぶそう。もたもたして大量ちぎりの仕込みをやっていると、相手は復活を遂げるうえに、こちらは窮地に立たされてしまうぞ。

状況に合わせてプレイスタイルを変えていくのも、このゲームを楽しむコツである。長期展望型と簡易速攻型。この2つのスタイルを巧く使いこなせてこそ、一流の以下略。

初期配置を見極めよう

対戦モードで重要な要素として「ストーン初期配置への対応」というものがある。

ゲームスタート時に設置されるストーンの配列には何種類かのパターンがあり、出現したパターンに応じて、どの地点から崩していくかを決めておく必要があるのだ。

ボールの最初の発射角は、プレイヤー側で完全に制御できるからいいとしても、問題はそれ以後の打ち返し。

余計なストーンをいかに壊さずに、狙い通りに切り崩していくかが課題だ。

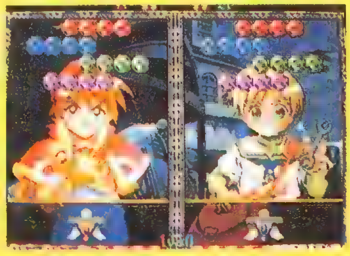
ボールがパドルに接触した瞬間の調整タイミングを覚えて、ボールを狙った角度に打ち返せるように鍛練しとこう。



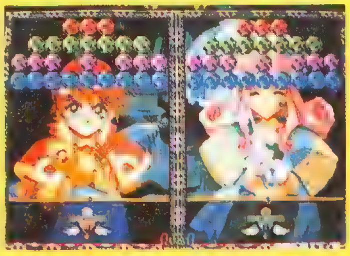
初期配列サンプル1。最もスタンダードな配列。普通に天井に近いストーンから壊していこう。



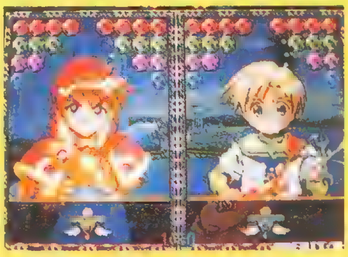
初期配列サンプル2。わりと悩む配列。左右2ブロックに分けて手堅く落とすか？



初期配列サンプル3。中央のストーンを消しつつ手前のラインから落としていくか、それとも奥のストーンを狙って一気に落とすか？



初期配列サンプル4。中央突破で左右2ブロックに分けて落とすか、左右どちらかの端を切り崩して、天井に接している赤ストーンを狙うか？



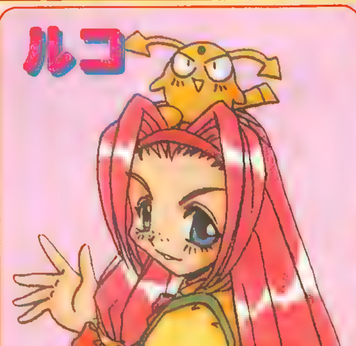
初期配列サンプル5。一番困るパターンがコレ。床にボールを落として、次のストーンに望みを懸けるか？

次号のメニュー

次回は、対戦におけるキャラクターごとの攻撃パターン、またそれに伴うキャラ別対処法を考察予定です。このゲーム、本当に奥が深いので、対戦をやるプレイヤーは、必見の内容になってること間違いなし！お楽しみに！



ルコ



7歳　所有秘石・トルコ石

裕福な家に育つが、両親が離婚してからは生活が一変。野放し状態のルコは性格が屈折していき、揚げ句の果てに家出してしまう。

趣味は、イタズラと変なグッズを集めること。頭の上には、話相手&ペットの「クミクミ」がいつもいる。

パース



22歳　所有秘石・トパーズ

没落貴族出身のパースは、家を出て老魔道師の元で修業を積み、魔力を付けて国家機関の実権を狙うまでに至る。

ところが、科学の進歩により、魔力を持つ者たちの地位が脅かされることとなる。政権を確実に握るため、パースは科学抹殺を試みる。

オパー



?歳　所有秘石・オパール

昔は凄い魔法使いで国家の軍で働いていたが、歳とともに魔力が弱くなってしまい、お払い箱となってしまう。

女も好きだが、男も好きだというアブノーマルなオヤジで、とにかく自分の気に入らない相手がいたら、すぐに説教を始める。しかも、よく人を殴るという困ったオヤジだ！



お待たせしました！
満を持しての登場です！

対戦麻雀 ファイナルロマンス4™

©VIDEO SYSTEM 1997

本誌スクープから1年。いよいよ待望の、「ファイナルロマンス」シリーズ最新作が、装いも新たにパワーアップして登場だ。

STORY

麻雀を愛する者たちが集まる「あかつき町」。世界一の雀士と噂される、町内会長主催の「ミス・ファイナルロマンス」が今年も開催されることになった。「ミス・ファイナルロマンス」に選ばれた女の子は、何でも望みが叶うという。

なんでも、その審査委員長は町内会長によって選出されるというらしい。ただし、審査委員長になるには、ノミネートする女の子よりも麻雀が強いことが条件となる。あなたは自ら審査委員長になるべく、町内の「ミス・ファイナルロマンス」候補者を探しながら、彼女たちと闘うのであった…。

「ミス・ファイナルロマンス」にノミネートしていく女の子6人は、いずれも麻雀の強豪たち。あなたは果たして、見事審査委員長になれるのでしょうか？

今回のウリ！

業務用初の4人打ち対戦が可能！ キャラクターデザインはあかつきごもく氏

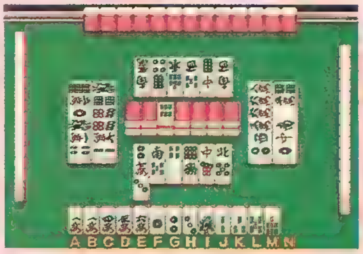
麻雀ゲーム界の新境地を切り開く最新作！

多くのプレイヤーに長期的に親しまれ、オペレーターの支持も厚い「ファイナルロマンス」シリーズ4作目となる『ファイナルロマンス4』がいよいよ登場。某人気シリーズに負けないよう、こちらもじっくり紹介していきたい！

まずはなんといっても注目すべきは、**業務用初の4人打ち対戦麻雀が可能**ということ。ファイナルロマンス4の「4」とは、シリーズ4作目を表しているだけでなく、この4人打ち麻雀の「4」の意味も含まれているのだ。麻雀ゲームに初めて「対戦」という概念をもたらした同シリーズが、またもや新たなる可能性を提示してくれている（もちろん、通常の2人対戦も可能だ）。

さらにもう1つ、大きな変更点がある。

今回の写真やイラストを見て「おや？」と思った方も多いかと思うが、**キャラクターデザインに、人気イラストレーターのあかつきごもく氏を起用**。アダルトタッチだった前作までのリアル系路線から一転、よりポップな雰囲気の美少女たちが登場！アニメーションの動画枚数も前作以上に増加しているということなので、ギャルゲー好きのあなたは、ぜひご拝見を！



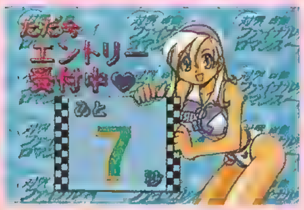
これがウワサの4人打ち麻雀画面。ウーン、早くやりたいよ〜！

登場ギャルは6人 ミス・ファイナルロマンスを決めるのはキミだ！

対CPU戦となる「脱衣麻雀モード」は、全5ステージから構成されている。

キミは、麻雀を愛する者たちが集まる、あかつき町で開催される「ミス・ファイナルロマンス」の審査委員長になるのが目的。ノミネートする女の子よりも麻雀に強いことが、審査委員長になる唯一の条件で、これをクリアすべく、5人の女の子と対戦していくことになる。

見事、5人全員を倒すと、プレイヤー自らが「ミス・ファイナルロマンス」を指名できる。つまり、指名するごとにエンディングの映像が異なる「マルチエンディング」というわけだ。これは全部見ておかないとね！



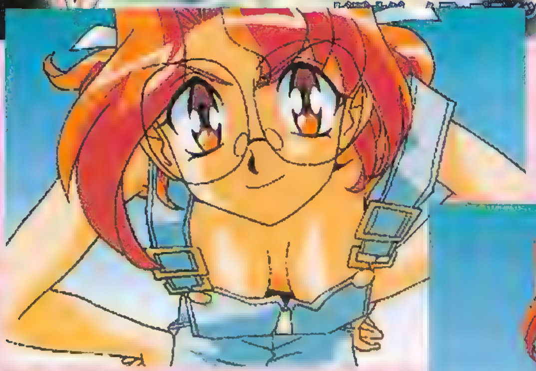
今までのシリーズとはビジュアルが一新！ビックリした人も多いのでは？

まずは3人のギャル紹介 キミはどの娘が好み？

とりあえず今回は、登場する女の子のうち、大野ユリ、やまがみしの、高嶺モモの3人を紹介。見かけによらず、どの女の子も強敵なので、くれぐれも対戦するときは油断しないようにね。

特に個性的なのが、高嶺モモ－いつも連れ添っているペンギンも摩訶不思議だし、本当に高校1年生かどうかも怪しい。脱衣シーンは果たして…。

残りの3人（芹沢咲綺、春蘭、鈴蘭）の女の子は、次号で紹介する予定。4人打ち対戦モードの詳しい仕組みと併せて、じっくりリポートしていくので、お楽しみに。



漫画家になるのが、わたしの夢



大野ユリ

- ●年齢　18歳
- ●職業　美術短大1年生
- ●血液型　A型
- ●趣味　漫画を描くこと。家事
- ●B／W／H　83（Bカップ）／57／89
- ●チャームポイント　めがねと安産型なオシリ（本人否定）
- ●好きな食べ物　ねぎトロ巻
- ●理想の男性像　私のことを大切にしてくれる人

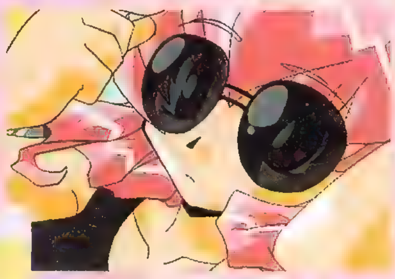


やまがみしの



- ●年齢　17歳
- ●職業　高校3年生（闘牌神社の巫女もしている）
- ●血液型　O型
- ●趣味　ボーッと空をながめること
- ●B／W／H　92（Fカップ）／59／87
- ●チャームポイント　長い髪（本人は恥ずかしがっているけど巨乳）
- ●好きな食べ物　卵豆腐
- ●理想の男性像　父





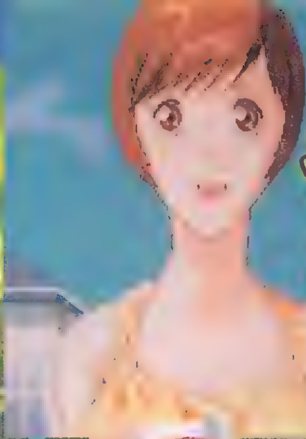
高嶺モモ

- ●年齢　15歳
- ●職業　中…いや、高校1年生
- ●血液型　B型
- ●趣味　ペンギングッズ集め
- ●B／W／H　76（Aカップ）／51／78
- ●チャームポイント　す・べ・て
- ●好きな食べ物　桃
- ●理想の男性像　背が高くてー足が長くてースマートでーカッコ良くてー（以下略）

年末拡張
特大スペシャル!

スーパーリアル麻雀P7

驚愕スクープ!
全国民が望んでいた、
豊原(お手伝い)エツ子さん
との対局が今ここに
実現ッッ!



衝撃!P7のフィナーレは彼女だった!

実はラスボス?! 白熱の最終局面

豊原エツ子さんはゲームの所々に出現する、一介の案内役という設定で・し・た・か!

実は!みんなの期待通り、「4人目のキャラクター!」としてゲーム中で対戦できることが判明しました。うしゃ! エツ子さんが登場するのは3人目を倒し終わった後。その時点である一定の条件を満たしていれば、ラスボス(ボーナスキャラ?)として彼女が登場するのである。

登場条件は――

「3人目を倒し終わるまでに最低一回は倍満でアガる」

というもの。

一人目の対局時など、比較的CPUの腕がヌルいときに狙っていけばそう難しい条件ではないと思うので、是非ともエツ子さん狙いで打っていこう!



…もう、
手加減してくださいよう。



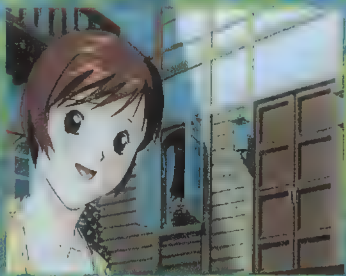




一介のお手伝いさんのハズが…



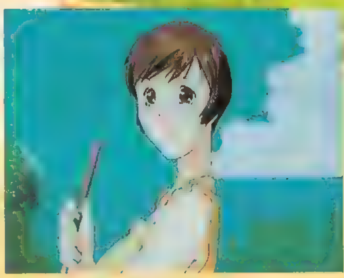




これを見ずして



P7は語れない!



この続きはゲームセンターでネ



隊長、ぼんやりしないで下さい

サクラ大戦™ 対戦 花組コラムス™

今回は、対戦としての側面を支える「LIPS」の特集だ。

担当：はまー

リアルタイムの選択を迫られるLIPS。今回は、この制限時間が実際にどのような影響を及ぼすかを考えてみよう。

溜めるか？ 刻むか？

まずはどの選択肢が有効なのか、基本的なセオリーから解説しよう。

普段余裕のある時は、「ためる」で安定。攻撃力を上げつつ、先に仕掛けられた時のために魔宝石も意識しておく。ただし、相手がほぼ確実に仕留められる高さまで積み上がっていたら、レベル1～2でも迷わず攻撃してしまおう。

ただ、一部に気合ゲージのコストパフォーマンスが悪い（攻撃・防御のレベルが、単純に考えて2倍の効果を得られるとは言い難い）キャラもいる。こういったキャラを使う場合は、魔宝石という保険を捨てて小刻みにレベル1攻撃（または防御）を繰り返す、という戦法も考慮に入れなければならない。


時宝石のカウントが少なくても、量があれば自力でトドメを刺せるチャンスが多い。

話を戻して、気合ゲージがレベル3まで溜まった場合はそれ以上溜められないので、必ず「攻撃」「防御」「魔宝石」のいずれかを選択しなければならない。一般には、自分に余裕がある時は攻撃、押されている時は魔宝石がベターだろう。ただし、相手側にほとんど宝石がない状態では、送った攻撃がそのまま戻ってくる可能性が高いので（特にあやめと三人娘）、あえて魔宝石でゲージを溜め直すはめになる場合もある。


紅蘭は、レベル1～2を刻んで相手の自滅を待ったほうがいい。

ちなみに、もし相手がすぐさまレベル3攻撃を仕掛けてくるようであれば、レベル2か3の防御でフィールドから完全に宝石を消してしまい、時宝石をきれいに並べてしまうというテクニックもある。攻撃量の多いキャラに対して有効だ。


これでは数秒後に立場が大逆転してしまう。自分が不利になっても、少なくとも相手を有利にさせるのだけは避けたい。

待たせると嫌われる？

普通にゲームを進める場合、基本的には「出現即選択」が望ましい。自分と相手の状況、キャラの能力を瞬間的に判断し、なるべく「宝石を消していない時間」を減らすように心がけよう。できるだけ早くLIPSウインドウを閉じて宝石を消すサイクルを早くすれば、結果的に攻撃力・防御力のアップにもつながる。

ちなみに、LIPS出現直後のカーソルは真ん中の「ためる（魔宝石）」に合っているので、上下に動かす時は焦らずきちんとタイミングを合わせて選ぶこと。当たり前だが重要。

あえて冷静にじっくりと

さて、LIPSであるがゆえにとれる戦法というのも覚えておこう。

1つめは、「気合ゲージの端数の確認」。ゲージは攻撃か防御を行った場合、たとえ必要レベル以上に溜めていても必ず0に戻されてしまう。しかしもったいないからといってやみくもに溜め続けていても、せっかくの勝機を逃してしまうのは前述したとおり。

そこで、連鎖などで一気に大量の気合を溜めた時は、ゲージの上昇が止まるまで粘りつつ、切り捨ててもいいかどうかを判断してみよう。あと1、2回消せばレベルが上がるというような時は、ほんの少し待つだけでより大きな効果を期待できる。

2つめは、相手も同時にLIPSを開いた時。この場合もギリギリまで粘ることで、その後の状況を大きく好転させることができる。



2レベル目がここまで貯まっていても、

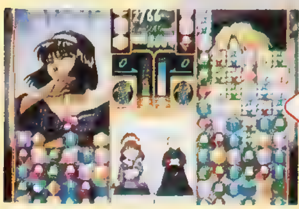

レベル1攻撃後にはすべてリセットされる。

例えば、相手が何らかの選択をしたあと、ゲージの端数がほとんどなかった場合。同時にこちらの攻撃を送り込み、時宝石の処理にまごついている間に素早く気合を溜め、再び相手のLIPSが開く前に連続で攻撃を送りこんでやろう。こちらの攻撃で相手の中途半端なパーツ群を挟む形になるので、よほどの偶然がないかぎりフィールドはかなり荒れるはず。

また、スタート直後などでお互いがそこそこに宝石を積み上げつつレベル3まで溜まったら、相手に先に攻撃させ、できるだけ粘りつつ魔宝石を選択してみよう。すると相手の攻撃のあとに魔宝石が出現するため、適度に積み上がって魔宝石の2分割が狙いやすい。しかも、相手の攻撃してきた時宝石のうち1色は確実に消え、さらに下のほうで連鎖が起こった場合は上の時宝石にも影響を与えることが多いので、あっという間に時宝石のカウントを減らすことができる。相手がレベル1を溜めるころには、こちらは大連鎖＆大量消しで一気にレベル3、しかもフィールドには宝石がほとんどない、などという理想の状況をつくり出すことも可能だ。

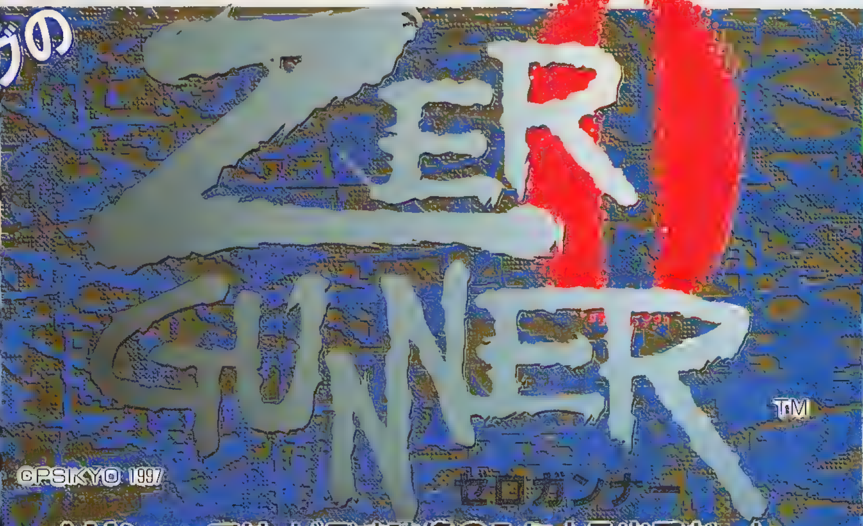

相手のフィールドが平らなほど、時宝石への対処は遅れる。


この状況から、


一気にここまで逆転できる。ただし自爆には注意。

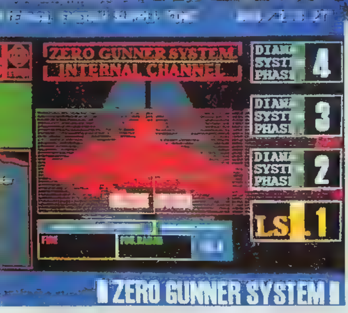


彩京シューティングの新境地！



AMショーでは、ビデオ映像のみによる出展だったゼロガンナーが、ついにその全貌を明らかにしたぞ！

担当：善之字元帥





●「ゼロガンナー」ストーリー

西暦二〇一六年、頻発する武装テロリストによる破壊活動に混迷を極めた全世界では、第一級戒厳令が発令されていた。各地に現れたテロリストは軍部を制圧。核をも手中に収め、増大する勢力をせん滅すべく結成された特殊傭兵部隊「ZERO」。今、彼らに世界の命運が委ねられたのだ。

●ZERO GUNNER SYSTEMとは？

特殊傭兵部隊「ZERO」の使用する高性能戦闘ヘリに搭載される、標的自動追尾システムの名称。従来、戦闘ヘリには砲手（GUNNER）と操縦者がおり、常に2人の乗員を必要としていた。しかしこのシステムにより、単独の乗員で操縦性を全く損ねることなく、飛躍的に標的の破壊率を高めることが可能となった。ゆえに「砲手のいない攻撃システム」＝ZERO GUNNER SYSTEMと呼ばれている。

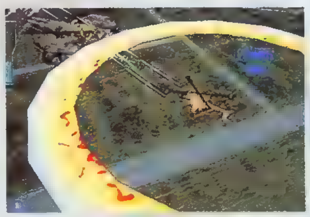
基本操作

ゼロガンナーは、近未来を背景にした、3D縦スクロールシューティングゲームだ。プレイヤーは、3種類の武装ヘリから1機種を選択し、世界各地のテロリストと戦っていく。スタート時には、派遣地域の選択もできるぞ。

操作は、8方向レバーと2つのボタンでおこない、レバーは自機の移動、ボタンはそれぞれ、ショット・ソニックウェーブの発射に使用する。

ショットボタンを押すと、自機の機首が向いている方向に機銃を掃射するが、ボタンを押したままにすることにより、自機が現在攻撃中の敵にロックオンマーカーが固定され、ロックオン残時間の続く限り、自機が移動してもロックオン敵機に対して攻撃し続けてくれるのだ。このシステムはゼロガンナーシステムと呼ばれ、このゲーム最大の特徴ともいえる。詳しくは左頁を参照してほしい。

ソニックウェーブボタンは、押すと自機の周辺に衝撃波を放って攻撃するうえに、敵弾を無効化して一定時間無敵になる。強力な攻撃だけに、使用は画面左下に表示されているマークの個数によって制限されている。従来の彩京ゲームの「ボム」と同じものと考えればわかりやすいだろう。



ソニックウェーブを使ったところ。衝撃波が出ているのがわかる。

プレイ画面の表示について



選択可能な3機体

プレイヤーが選択できる戦闘ヘリは、全部で3機体。それぞれを簡単に紹介しよう。

●コブラAH-1SX

現行の実在戦闘ヘリ「コブラ」を基本にした改造機。武装はロケット弾で、一度に多数を発射できるが、その半面、直線的な攻撃しかできない。

●アパッチAH-64AX

現行の実在戦闘ヘリ「アパッチ」を基本にした改造機。追尾ミサイルを装備しているため、敵を自動追尾する攻撃が可能になっているが、攻撃力に不安がありそうだ。

●ガンシップNAKAJIMA

某日本企業が設計した架空の武装ヘリ。この機体の武装はプラズマ粒子砲で、他の機体と違って、敵を貫通する性能を持っている。

コブラ AH-1SX



アパッチ AH-64AX



ガンシップ NAKAJIMA



NEW GAME 初弾

標的自動追尾システムについて

このゲームを象徴するシステムである、標的自動追尾システムについて説明しよう。

通常、ショットボタンを押すと、自機の機首が向いている正面方向にメインショットが発射される。このとき、ショットボタンを連射すれば、そのまま正面に向かって発射し続けるが、ショットボタンを押したままにすると、敵にロックオンマーカーが点灯。

ロックオンマーカーが点灯している敵機には、自動でショットが撃ち込まれる。ショットボタンさえ押し続けていれば、たとえ自機が移動しても敵機に撃ち込み続けるため、敵弾を回避しつつダメージを与えることができる。

しかし、敵を破壊するまで無制限にロックオンし続けることはできない。ロックオン中は、画面左上のゲージが減少し、これがなくなった時点でロックオンが解除されてしまう。

それほど耐久力のある敵機でなければ、1回のロックオンで破壊できるが、ボス級の敵機には、何度もロックしにいくしかないのだ。

もちろん、敵機の隊列や自機のショット性能によって、ロックしたほうがいい場面と、そうでない場面があるので、通常のショットとの使い分けをよく考えて使っていきたいところだ。



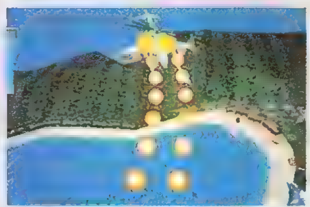
まず、ショットボタンで射撃して、敵機にロックオンマーカーを付ける。



マーカーを付けたら、ボタンを押している限り移動しても自動的に敵機を狙ってくれるので、



敵機を回り込みながら攻撃が可能。

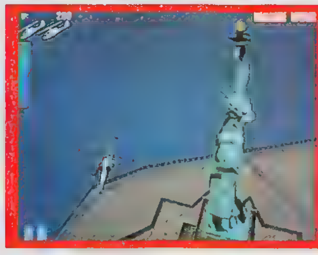


自動追尾攻撃は、使い方によっては強力な武器となる。

コース紹介

ゲーム開始時に選択できるコースは、アジア・アメリカ・ヨーロッパ・エキスパートの全部で4種類。コースによって難易度は違うが、どのコースも、各地域の有名な建造物、自然物などが配置され、臨場感のある背景が楽しめるようになっている。

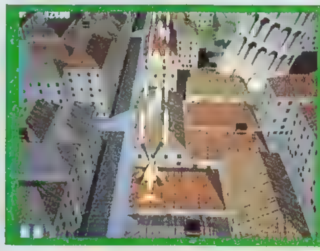




●アメリカコース
ニューヨーク・シカゴ・ヒューストン・ロサンゼルス・サンフランシスコの各都市を転戦するコース。自由の女神が印象的だ。



●アジアコース
タイ・中国・京都・大阪・東京・川崎を回るコース。日[illegible]塔などの名所が[illegible]となる



●ヨーロッパコース
アルジェリア・イタリア・ネザーランド（オランダ）・ロンドン（イギリス）・アイスランドを回るコース。西洋風の町並み[illegible]

●エキスパートコース
このコースだけは、上級者向けに作られており、難度が非常に高い。ルートとしては、タイ・中国・京都・大阪・ニューヨーク・シカゴ・ヒューストン・ロサンゼルス・アルジェリア・イタリア・アイスランドを転戦する。その他のコースのオムニバス版といった感じだが、初心者が遊ぶと痛い目にあうぞ。



消えろ制服 ファインドラブ

©リセアン・AIC©ダイキ・FCF

4つのパズルで制服がムフフなゲームだ(?)。

担当：制服忍者

ファインドラブはすでにセガサターン版が出ているのでござる。知ってる輩には説明するまでもないでござるが、もともとこのゲームは、パソコンでその手の人に人気のあった「全国制服美少女グランプリ」という、グラフィック集のキャラクターの中から人気のキャラを登場させたパズルゲームでござる。それがアーケード版で出るということで、紹介しているわけでござるよ。

おなじみのパズルで安心プレイ

ゲームの内容は間違え探し、神経衰弱、パネルパズル、ジグソーパズルの4つのパズルで構成されているでござるよ。無論お約束として、パズルに使用されている絵は、ピチピチの女子高生がキワドイポーズをとったものばかり。パズルが完成すれば整った形の絵が拝めるというわけでござる。

SS版ではアドベンチャーシーンもあったのでござるが、AC版ではパズルに重点をおいているのでアドベンチャーに入ってはおらぬ、少々残念でござるな。そのかわりと言ってはなんだが、パズルを解いたあかつきには、年齢制限付きのSS版にさえ入っていなかったウヒハなご褒美グラフィックが拝めるようになっているのでござるよ。どうでござる、やりたくなったでござろう。

このゲームに出てくる女の子は10人いるのでござるが、今回はその中から4人を紹介するでござる。

残りの6人も次号で紹介する予定なので、首を長～くして待っているでござるよ。ではさらばでござる。

DATA

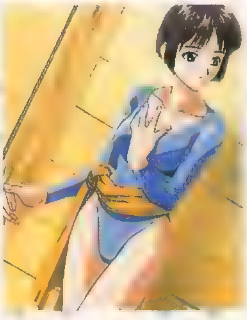
発売日/12月予定
ジャンル/アクション
操作/8-2
メーカー/ダイキ

MAKER COMMENT

アーケード版では、SS版との違いを出すために、SS版では見ることの出来ない女の子達の素顔を美しいグラフィックで収録しました。初めてプレイする方も、SS版を持っている方も十分楽しめる内容になったと思います。

プロフィールの見方
1 名前
2 出身地
3 出身校
4 身長・体重
5 スリーサイズ
6 誕生日・血液型
7 趣味





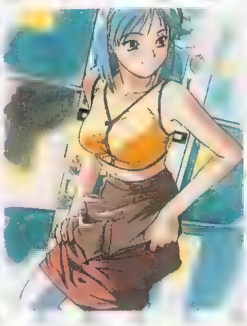
1 榊原　千春
2 兵庫県神戸市
3 セント・ジョセフ女学園
4 161cm・46kg
5 B86・W51・H84
6 4月18日・O型
7 音楽鑑賞



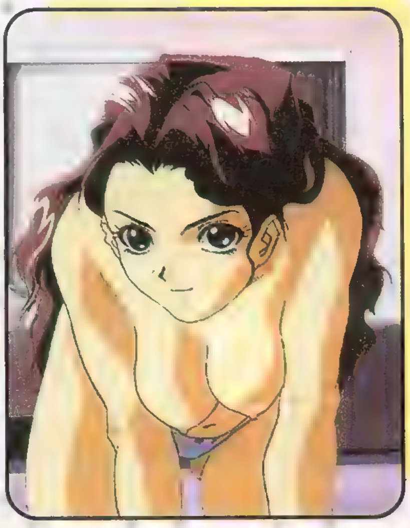


1 生沢　杏子
2 茨城県水戸市
3 啓徳中央学園
4 156cm・47kg
5 B86・W56・H86
6 11月16日・O型
7 ジグソーパズルコレクション





1 小泉　瞳
2 愛知県名古屋市
3 金沢女学院
4 163cm・54kg
5 B90・W56・H87
6 11月11日・O型
7 ディスコ・ゲーセンでの対戦





1 浅見　純子
2 秋田県秋田市
3 優愛女学院付属
4 149cm・42kg
5 B88・W54・H80
6 10月29日・A型
7 占い



ザウルスからの新作「ショックトルーパーズ」はなんと

アクションゲーム

である！

うおー久々。この世の中でアクションゲームを出してくれるメーカーがあるのを私は非常に尊敬します。

というわけでアクションゲーマーにはたまらなくおいしいこのゲームは、基本的には撃ちまくるゲームなのだが…。

チームでプレイヤー

ショックトルーパーズは8人のキャラ（もちろん性能が違う）からプレイヤーを選択する。この時に、

①ロンリーウルフ
②チームバトル

という2つのモードから選べるのだ。

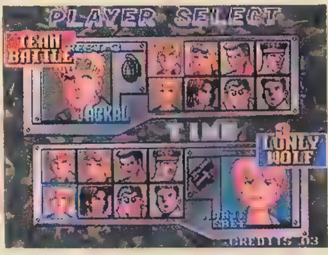
ロンリーウルフ、つまり一匹狼はその名のとおり従来のアクションゲームのように1つのキャラでクリアしていくモード。

で注目は②のチームバトルモード。

これは8人の中から3キャラ選択し、好きなところでプレイヤーをチェンジさせていくことができるモードである。

ここで重要なのが、それぞれのキャラのライフ、ボム、が共有ではないということ。

つまり、ライフが減ったら次のキャラに交代し、体力回復が出たところでキャラをチェンジして回復、といったプレイが可能となるのだ。このようにチームバトルモードは



プレイヤー選択画面。チームバトルで難関を切り抜けろ!!

DATA

発売中
ジャンル／アクション
操作／8−4
メーカー／ザウルス
開発状況／100%

MAKER COMMENT

最近骨のあるアクションシューティングが無いとお嘆きのアナタ！お待たせしました。「ショックトルーパーズ」は、そんな貴方にお送りする正統派アクションシューティングです。スコア稼ぎも熱いので楽しんで下さい!!



これは山岳ルートかな？パラシュート部隊相手に死力を尽くす。

3人で協力してプレイしていくことができるのが面白いところである。

もちろん各ステージ、各シーンで最適なプレイヤーにチェンジしていくのも重要なポイントであろう。

基本操作説明

チームバトルモードが面白いのを説明したところで、今度は基本操作について説明しよう。

このゲームはネオジオ用なので使用するボタンはA、B、C、Dの4ボタンである。

Ⓐ…ショット

Aボタンはショットボタンである。ノーマルショットは無制限であるが、道中で拾う武器アイテムにより弾数制限はあるが様々なショットを撃つことが可能だ。

また、Aボタンを押しっ放しにすることでショットの方向固定が可能となっている。

Ⓑ…緊急回避

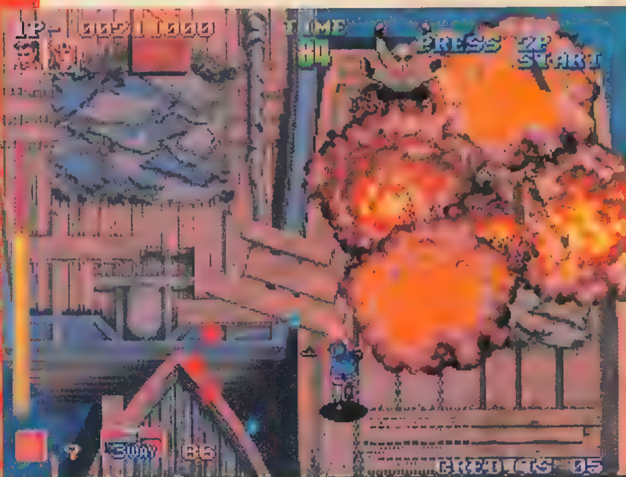
Bボタンは敵の攻撃をかわす緊急回避ボタンである。この回避動作中は完全無敵なので、使いこなす必要がありそうだ。ちなみにレバーで8方向に回避可能だぞ。

Ⓒ…特殊武器

残り弾数に限りがあるものの強力な特殊武器は頼りになる。この武器も8方向に撃ち分けが可能で、アイテムによって補充ができる。

Ⓓ…プレイヤーチェンジ

このDボタンはチームバトルモードのときにのみ有効で、いつでも好きなキャラにチェンジできるのだ。場面に合わせて使っていこう。



船上での戦い。ド派手な爆発は特殊武器によるものか？

ルート選択

プレイヤーは最初に3つある作戦ルートのうちどれか1つを選択して最終面へ向かう。3つの角度から攻略していけるというわけだ。

このルートにはジャングル、山岳、渓流というふうに分かれていて、もちろんそのルートごとに様々なシーンが待ちうけている。

バイクに乗って戦闘したり崖を上ったり船上で戦闘したりと、ルートによって全く違うシーンの連続なので1つのルートをクリアしても楽しみはまだまだ続くわけである。

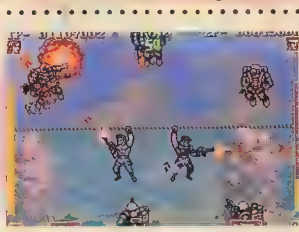
3ステージ終了後に再びルートを選択していくことができるぞ。つまり9通りの進み方があるわけだ。

以上がゲームの概要である。冒頭でも述べたが、久々の本格アクションゲームなので見つけたら是非プレイしてほしい。



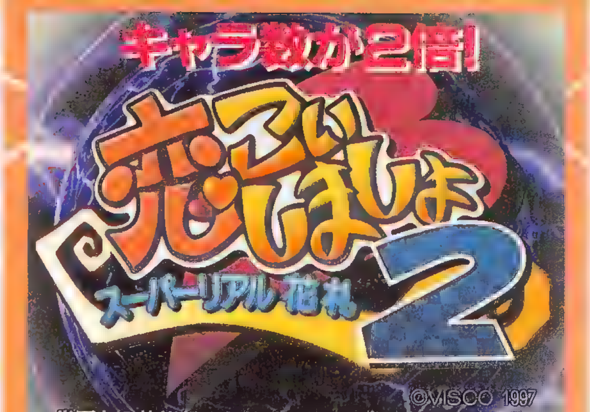
バイクでの猛攻。敵もなかなかあっぱれな動きである。


俺好みな焼き方。火炎放射が跡かたもなく焼き尽くす。


OH!!タイトロープ！片手で支えるとはさすがだね。

NEW GAME FIRST RIP OPEN





学園もの花札ゲームがパワーアップして帰ってきたぞ。
担当：CHU

2年前、編集部を中心に異様に盛り上がり、テレカやムックまで発売した花札のゲーム「スーパーリアル花札・恋こいしましょ」の続編だ。

前作のキャラクター数は4人だったが、今回のキャラクター数はその倍の8人。このうち4人は前作のキャラクターなので、前作のファンも安心して楽しめるね。

変更点はそれだけじゃないぞ。何と言っても今回の最大の変更点は、通信対戦が可能になったこと。麻雀ゲームではすでに当たり前になりつつあるが、花札ゲームで通信対戦ができるのはアーケード界では初めて（のはず）だ。

キャラクターデザインは前作同様、「スタジオ・エックス」の「平山 円」氏、セルワークは「Studio OX」が担当しているぞ。

ストーリー

前回、全国高校花札大会でのベスト4を独占した花札部の4人。あれから1年今度は楽しい花札をみんなに分かってもらいたいが一心で、全日本花札選手権に出場しなんと、またしても優勝をかざってしまった…が、しかしそれはただの優勝ではなかった。なんと大会始まって以来のW優勝となったのだ。

その相手とは長い死闘の末、どうしても決着がつかずW優勝となったが、花札を通してお互いが妙に意気投合してしまった。

その相手とは、なんと隣街の唐都（とうと）学園（女子高）花札クラブの4人であった。

こうして出会った彼女たちは「もっともっと強い人たちと花札を！」「花札の輪を広げたい！」を念頭にW花札部を結成してしまったのだ。

こうして実力、魅力を兼ね揃えた8人組が誕生した。

この噂を聞きつけた全国の強者たちがまた挑戦しようと駆けつけてきた！「私たちと勝負？いいわよ。私たちはどんな挑戦も受けてたつわ」

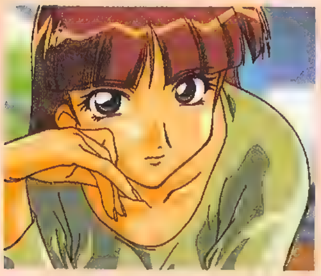
DATA

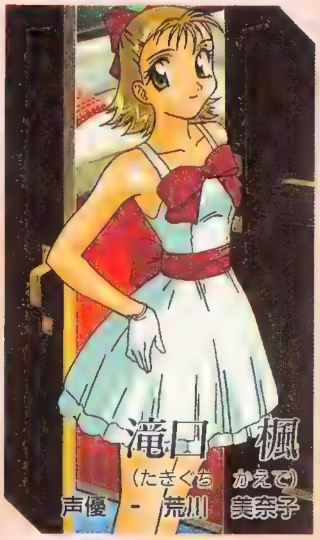
発売日／12月予定
ジャンル／花札
操作／パネル
メーカー／ビスコ

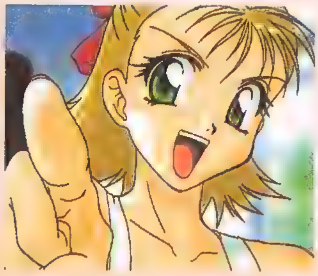
MAKER COMMENT

お待たせしました！ついにビスコが送る8人の美少女が貴方とコイコイしにゲーセンに登場！恋2は前作譲りの美麗イベントはもちろん、通信機能も搭載！キャラ選択有りでハマリ度の高い対戦を貴方も一度体験してみては？

生年月日・4月2日（牡羊座） **血液型**・A型 **3サイズ**・B.83 W.57 H.84 **身長**・158cm **愛称**・サキ **出身地**・兵庫県姫路市 **家族構成**・父・母 **趣味**・熱帯魚の収集と観賞 **好きな食べ物**・しそ **好きな色**・パステルカラー **特技**・新体操 **体の好きな部分**・額 **好きな動物**・電気うなぎ







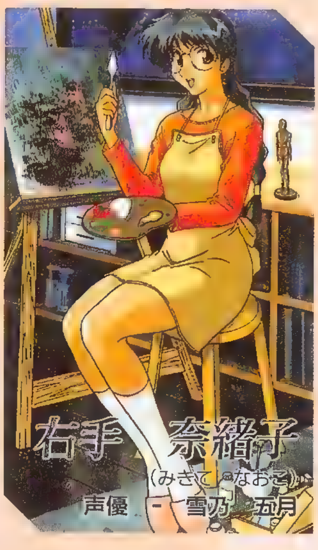
生年月日・6月20日（双児座） **血液型**・B型 **3サイズ**・B.85 W.58 H.84 **身長**・170cm **愛称**・カエデ **出身地**・京都府 **家族構成**・父・母・祖母・兄 **趣味**・ダンス・クラブに通う **好きな食べ物**・たい焼 **好きな色**・黒・グレー **特技**・ダンス **体の好きな部分**・お腹 **好きな動物**・黒ヒョウ







生年月日・1月15日（山羊座） **血液型**・O型 **3サイズ**・B.91 W.60 H.90 **身長**・167cm **愛称**・ナオ **出身地**・千葉県市川市 **家族構成**・父・母・姉2人 **趣味**・食べ歩き **好きな食べ物**・パスタ **好きな色**・白・銀 **特技**・お色気 **体の好きな部分**・お口 **好きな動物**・子猫





生年月日・11月3日（さそり座） **血液型**・A型 **3サイズ**・B.84 W.59 H.86 **身長**・162cm **愛称**・カスミ **出身地**・埼玉県川越市 **家族構成**・父・母・弟 **趣味**・絵を描く事 **好きな食べ物**・子持ち昆布、とびっ子 **好きな色**・スカーレットレッド **特技**・おむすび作り・早起き **体の好きな部分**・手 **好きな動物**・ウズラ

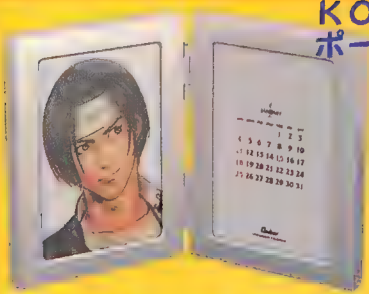

SEGA SATURN
大ヒット御礼!
名作STGが、御徳用となって帰ってきた!
バトルガレッガ体験版も同時収録! 新価格改定版12月18日新発売!
蒼穹紅蓮隊
そうきゅうぐれんたい
御徳用
EIGHTING CO.,LTD.
RAIZING
セガサターン専用ソフト・バトルガレッガ体験版付
蒼穹紅蓮隊 御徳用
12月18日発売予定・新価格2,800円(税別)
●ソフト内容はバトルガレッガ体験版を収録した以外の変更点はありません。 ©1997 Electronic Arts. ©1996,1997 EIGHTING / RAIZING
今度はコイツが相手をするぜ!!
最狂STG!! バトルガレッガ
BATTLE GAREGGA
アーケード版を完全再現する充実したゲーム内容。縦置きの画面表示も選択可能です。
SELECT TRUNNER
1998年2月発売予定
価格5,800円(税別)
©1998 Electronic Arts. ©1996,1998 EIGHTING / RAIZING
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
ELECTRONIC ARTS

ゲーメストカレンダー1998

これ買って来年を迎えないと、
遅れちまいますぜ。

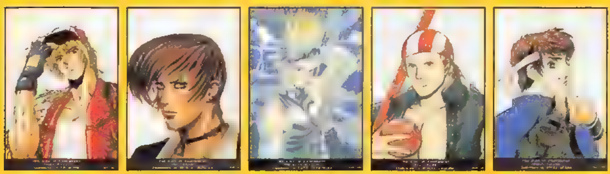
お求めは全国のマルゲ屋、又はグッズプラザのコーナーで
※送料はすべて（E）です

KOFヒーローズ ポートレイトカレンダー



価格2310円（税込）
イラスト点数6点

■天獅子悦也、赤名めい子、高塚カズイ、森岡慎一（2点）、MONDO恵の5人がKOFの人気キャラを描き下ろした卓上カレンダーなのだ。



NEO·GEOギャルズカレンダー

■今年の作家さんは、横田守、さいとうつかさ、井上そら、いのうえたくや、介錯、るりあ046、たかしあきら、中村博文。8枚目はポスターに使ってね。



［価格2310円（税込）A2判／8枚綴り］

虹色町の奇跡カレンダー

■七色ドリームスだから7枚綴りってわけでもないんだが、シールが付いて、断然お得な気がするような気もする…

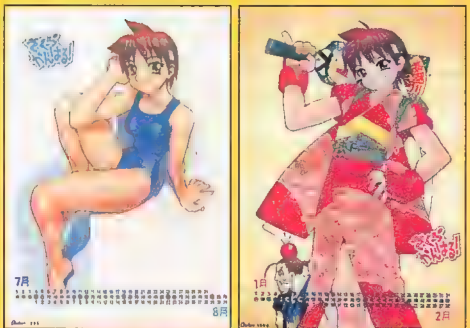


［価格1890円（税込）A2判／7枚綴り］

さくらがんばる！カレンダー

■大人気の「さくらがんばる！」このカレンダーのために、中平先生が描き下ろした新作イラスト3点が入っているぞ。





［価格2100円（税込）A2判／7枚綴り］

ヴァンパイアセイヴァーカレンダー

■セイヴァーのメストっぽいシンプルカレンダー。



［価格1890円（税込）A2判／7枚綴り］

スーパーリアル麻雀PVIIカレンダー

■実は制作者一番のお気に入りのデキ。



［価格1890円（税込）A2判／7枚綴り］

ラングリッサーイラストレーションカレンダー

■Ⅰ～Ⅵのイラストが入った欲張りなカレンダー。



［価格1890円（税込）A2判／7枚綴り］


NEOGEOはSNKの商標です。
The Future Is Now
SNK
新製品
まずはアーケードから
©SNK 1997
幕末浪漫
月華の剣士
TM
結界の崩壊
生者の世界と、死者の世界を結ぶ「地獄門」。人の世の始まりよりこのかた、
この結界を守ってきたのが、青龍、白虎、朱雀、玄武の“四神”である。
しかし、四神の結束が血と憎悪によって崩れた時、結界「地獄門」もまた、
崩壊が始まった。それは同時に人の世の動乱の始まりを意味していた。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
http://www.neogeo.co.jp


The Real Blade Battle goes on.
幕末動乱の舞台裏に、誰にも語られなかった物語があった。
「幕末浪漫 月華の剣士」いま、ネオジオから。
剣に生きた時代でした。
幕末浪漫
月華の剣士


学園根性ポリゴン格闘モノ。
◆相棒(とも)と二人で巨悪に挑め！
◆学園選抜チームバトル!!
◆迷走する青春模様！
◆マルチストーリー&エンディング!!
◆友情炸裂！オレとオマエでツープラトン攻撃!!
◆カンタンチェーンの痛快連続技！熱血コンボ!!
見せてやるぜ。スポーツで鍛えたド根性!!
五輪高校
本当の地獄を教えてやるぜ。
外道高校
COME ON!! JUST FIGHT!!
PACIFIC
パシフィックハイスクール
ジャスティス学園



CAPCOM
私立ジャスティス学園
LEGION OF HEROES
TM
私立ジャスティス学園 リージョン オブ ヒーローズ
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
オレ達の学校は俺達が守る！
ようこそ、闘いの学び舎へ！敵はジャスティス。偽りの正義を許すな！
根性全開、青春フルバースト。
太陽学園
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
QSOUND
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
画面は開発中のものです。

ゲーメスト
December 12.30 1997
No.209
平成9年12月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第23号通巻209号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価540円 本体514円 送料140円



雑誌22445-12／30 Printed in Japan
T1122445120545